ゲーム誌の王道まっしぐら!

10/23 2003 増刊号

定価550円

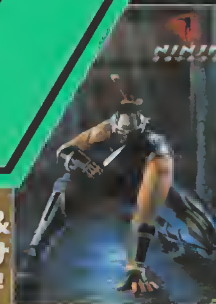
2003年10月23日発行
（第2・第4金曜日発行
平成2年6月16日
第三種郵便物認可

SOFT BANK Publishing

緊急増刊!! 大特集 Xbox最新ラインナップの全貌に迫る!

ドリマガ





かすみ&ハヤブサ両面ポスター付き!

注目のタイトルを追え!

トゥルーファンタジー ライブオンライン

NINJA GAIDEN

デッド オア アライブ オンライン

鉄騎大戦／ヘイロー2／魔牙霊／segaGTオンライン

小倉優子ちゃん Xboxおーえん 水着ぐらびあ &ももか姫とXbox Liveで遊んじゃおー企画!

特別付録 Xbox Live2カ月無料カード

巻頭特報

ラリースポーツ・チャレンジ2

ファントムダスト

ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国（仮）～

東京ゲームショウで明らかにされたXboxの戦略に迫る!

これで完璧! Xboxオールカタログ2本立て!

Xbox周辺機器カタログ

Xboxソフトオールカタログ

Xboxまるごとギッシリ!

アーケード発! Chihiro作品移植の可能性は?

アウトラン2

バーチャコップ3


陰に照らされし鬼神(あやかし)を斬り、
陽に隠れし災いも斬る。
CERO 15 15才以上対象
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
中世日本、戦乱の世。貴殿は主人公シナトとなり、
二刀流を操り、荒れ果てた京に乗り込まなければならない。
封印された強大な力、オロチを駆使し、迫りくる異形のものたちを倒すべし。
斬り進むほどに、大いなる爽快感が襲いかかる。
「魔牙霊」(MAGATAMA)11月20日 発売
©2003 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.


乱世を斬る、神殺二刀流
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/



最高の狩人にささげる
至高のハンティングガイド!
DINOSAUR HUNTING
〜失われた大地〜
マスターハンターズガイド
秘境の探索とハンティングの
すべてを、この一冊にぎっしり凝縮
全ステージの詳細なマップに、すべてのアイテムとターゲットの位置を記載。
パーフェクトなアイテムリストはもちろん、全恐竜の麻酔弾調合表も完備。
各恐竜の具体的な対処法を種別に掲載。これで恐竜図鑑も完成間違いなし。
各種隠しフィーチャーもすべてフォロー。これ一冊ですべてがわかります。
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
好評発売中!
The Xbox BOOKS
XBOX
DINOSAUR HUNTING
〜失われた大地〜
マスターハンターズガイド MASTER HUNTERS' GUIDE
空前絶後の
ハンティングの
すべてがここに
A5判/1,800円/全80ページ/オールカラー



デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール ベスト・ショット
A4判/全144ページ/オールカラー/2,100円(税別) ISBN4-7973-2325-6
好評発売中!!
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
BEST SHOT
8人のDOAヒロインたちのベストショット
まるごと魅せます!!
ここがポイント
A4サイズ・大きな写真で魅せるグラビアが満載!
アクセサリー192種類+雑貨130種類を徹底解説!
ファン必携のDOAX最終攻略本!!
特別付録
超特大!!
B2サイズ
ポスター
©TECMO LTD Team NINJA 2003 Xboxは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標または商標です。

CONTENTS

STAFF

総編集長 西村 亨／**副編集長** 三枝昭太 **デスク** 長谷 守 梅田浩二 **編集スタッフ** 本郷正弘 岸田准一 松本真弓 吉岡要也 田代泰之 池田康隆 杉浦誉典 田中尚道 鈴木将直 磯野 亮／**企画プロデュース** 石坂英作 **編集協力** ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子 阿久根幸夫) オーパーツ タルカス(五十嵐浩司 小林道雄) ブレインナビ キュービスト アセンブル(長谷川健太郎) **ライター** 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 石田文継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 森聖一郎 飯田REI 種村美和子 金子光晴 倉橋和也 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶 落合康好 赤坂零士 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイツ 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 数浩 久松大介 森 泰彦 山本博幸 池田弘典 岩片 翼 遠藤恭子 中島健次 高村泰稔／**レイアウト** 村田雅英(Stone Age) 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 湯川安芸子 篠原亜希 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 安藤尊子 中 直行 小谷中一愛(呉事務所) 吉岡美和子 5&2 Graphic／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林伸 小安勇次 福島正大 立川賢一 泉 彰 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 遠藤 勝 深澄まゆみ 吉田亜希子 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村る～しあ OTP ローヤル企画 **校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻 順一 杉浦恵美 青木香織 森田謙太郎 原島 望／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 中嶋和史／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、編集者・ライターを募集しています。ゲームに精通し、企画力のある方は特に歓迎します。特集企画案、記事提案、ゲームの紹介原稿など(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

本誌の内容に関するお問合せは

03-5549-1162 平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL)03-5549-1200までお願いします。



表紙イラスト:「デッド オア アライブ オンライン」
© TECMO,LTD.TeamNINJA 2003
表紙デザイン:村田雅英(Stone Aga)

ドリマガはCEROの表記をしています!

CERO 12 12才以上対象 / CERO 15 15才以上対象 / CERO 18 18才以上対象 / CERO 全年齢 全年齢対象 / CERO 教育・データベース

CEROとは「コンピュータエンターテインメントレーティング機構(COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION)」の略称。ゲームソフトを「ゲームソフト」と「教育・データベースソフト」に大別し「ゲームソフト」は年齢区分表示を行っています。年齢区分は5種類で、パッケージに上記の「年齢区分マーク」が表示されます。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。ただし、表示された年齢により購入を規制するものではなく、購入の目安として活用するものです。

ドリマガ News & Topics ニュース トピックス X Special エックスボックス スペシャル

Xbox増刊号ということで、ニュース＆トピックスも緑一色の特別仕様でお届け。9月26～28日に開催されたTGSでの動きを中心に、「Xboxのこれから」を探ります！

TGS2003(東京ゲームショウ)で明かされたXboxの"奥の手"！



マイクロソフト コーポレーション
ホーム＆エンターテイメントディビジョン
シニア バイスプレジデント 兼
チーフ Xboxオフィサー
ロビー・バック

「全世界におけるゲーム産業の売り上げは、今後10年間で２倍になる」――不況にあえぐ日本の中にいると"絵空事"のように響く予測だが、ロビー・バック氏、いや、マイクロソフト（以下MS）はそうした未来に確信をもっている。「だからこそ、MSはXboxを作り、これからもゲーム事業に注力し続けるのだ」と。TGS2003初日（９月26日）のプレス発表や、その前日の記者会見でMS側が提示してみせた"日本における次の一手"は「発売から２年弱でXboxは世界で２番目のハードになった」という自負と「日本はゲーム文化・産業の中心であり、MS全体にとっては２番目に大きな市場である」という理由に裏打ちされたものだった。"世界企業MS"の信念は揺るぎない、のだ。



TGSでのプレス発表には多くの報道陣が詰めかけた。壇上にはロビー・バック氏と、同じくXboxエグゼクティブであるピーター・ムーア氏（P.118参照）が登場。MSが「日本市場に本気」であることをアピールしていた。

数字で見るXbox

- 全世界における出荷台数累計は940万台を達成（2003年6月末）
- 全世界におけるXbox Liveの会員は50万人を突破（2003年9月末）
- 全世界で約400タイトルのXboxゲームが流通する予定（2003年12月末までに）
- 全世界で50タイトルを超えるXbox Live用ゲームが流通する予定（2003年12月末までに）
- 日本において約45万台のXboxが出荷済み（2003年9月末）

①Xbox *Live*を軸にした攻勢をかける！
「2カ月無料キャンペーン」
スタータキット第2弾「MotoGP URT2」同梱版
②Xboxワールド・コレクション
③Xboxプラチナ・コレクション
④「PGR2」など1stパーティタイトルの強化
⑤魅力的なユーザーキャンペーンの実施
⑥「鉄騎大戦」などXbox *Live*対応タイトルの拡充
⑦「R」など3rdパーティタイトルの一層の充実

››››››››› 詳細は次のページから!!!

とびこみ情報 任天堂'62年の上場来初の赤字 GC単品販売を値下げへ！

前号の本誌で、北米でのGC値下げをお伝えしたばかりだが、今度は日本でのGC価格改定が発表された。新価格はGC単体で14,000円。GCは、これまでゲームボーイプレーヤーとセットになった「エンジョイプラスパック」として19,800円で販売され、実質的には単品販売が存在しない形となっていた。また、今回GCの値下げに踏み切った任天堂だが、10月3日、中間連結決算の業績予想を下方修正。当期損益を黒字予想から30億円の赤字になると発表し、この理由を円高による差損のためと説明した。同社の赤字は1962年の株式上場以来これが初めて。



「エンジョイプラスパック」は従来価格のまま、メモリーカード251が同梱されてさらにお買い得に。GC単品の値下げは10月10日から。新しい「エンジョイプラスパック」の販売は10月17日からとなる。

新ジェネラルマネージャ就任

人材面でもテコ入れが!?

９月25日、都内のホテルでXbox事業本部ジェネラルマネージャの就任記者発表会が行われ、新たに「日本国内のXbox事業の舵取り役」に任命された丸山嘉浩氏が紹介された。丸山氏はアメリカのスクウェアソフト社に在籍していたこともあるため、「スクウェア・エニックス参入の可能性が高まるのか？」との質問も出たが「特定のメーカーさんへの交渉に注力することなく、広くXboxへの協力をお願いしていく」と答えていた。期待しよう！



ピーター・ムーア氏（左写真の左）の直下で「出遅れている日本市場での挽回」に邁進することになる丸山氏。1978年早稲田大学卒、1987年ダートマス大学エイモス・タック経営学大学院でMBA取得。三菱商事、マッキンゼー＆カンパニー、平成政策研究所を経て、ゲーム業界に転職。スクウェアソフト社（現Square Enix U.S.A.Inc.）COO、ディーワンダーランド社（旧T＆E Soft Inc.）取締役を歴任



マイクロソフト株式会社
Xbox事業本部
ジェネラルマネージャ
丸山 嘉浩（まるやま よしひろ）

① Xbox *Live* 2ヵ月間無料キャンペーン!!



まだXbox Liveにつないでいないユーザーは必見！　2003年10月1日から2004年3月31日までの期間中、『２カ月間無料カード』を使ってXbox LiveにID登録すると、最初の２カ月間、無料でXbox Liveサービスを体験できるキャンペーンが実施されるぞ。この『ドリマガ』に付属の『２カ月間無料カード』に記載されている25ケタの番号を入力して登録しよう。また、期間中に発売されるXboxソフトにもこの無料カードが同梱されるぞ。左のステッカーが貼付されたものが対象となるソフトだ。なお、Xbox Liveへの登録には、このカードのほかにADSLや光ケーブルなどのブロードバンド環境と、クレジットカードが必要となる。また、この無料カードで登録するだけでもXbox Liveにはつながるが、ボイスチャットに参加するためには、別売のボイスコミュニケータ（3,500円）が必要となる。オンラインゲームを100％楽しむためにも、ぜひ購入を！

このステッカーが目印
くわしくはP.100へ!!

無料期間終了後は？

無料期間終了後、退会手続きをしなければそのまま自動的に契約更新されるけど、プランに合わせて、よりお得な料金体系も選べるようになっているので、うまく利用しよう。

1 クレジットカードで更新

1カ月――――680円（税抜き）
12カ月―――4,980円（税抜き）

Xboxダッシュボードから12カ月更新すればかなりお得。

2 Xbox *Live*スタータキットで更新

12カ月―――6,800円（税抜き）

本格的に始めたい人は、ゲーム+ボイスコミュニケータ+Xbox Live12カ月利用料がセットになったパックがお得。

3 Xbox *Live*12ヵ月更新カードで更新

12カ月―――4,980円（税抜き）

11月20日から販売される「Xbox Live12カ月更新カード」で更新。クレジットカードで課金されたくない人向け。

Xbox *Live*スタータキット第2弾 「MotoGP™ URT2 Online Challenge」同梱版発売

買ってきてすぐにXbox Liveのゲームが遊べるお得なパック「Xbox Liveスタータキット」に第２弾が登場！　11月20日に発売される第２弾には、Xbox Live対応ゲームの中でも最もオンラインのシステム回りが洗練されていると評判の「MotoGP URT2 Online Challenge」を同梱。日本国内はもとより、海外のユーザーとも一緒に熱いバイクレースが楽しめるぞ。また、定番テーブルゲームが詰まった「頭脳対戦ライブ」で、ランキングに挑戦するのもいいね。なお、現在発売中の「ファンタシースターオンライン EP１＆２」が同梱されたスタータキットも継続して販売される。こちらもまだまだプレイヤーの多い定番タイトルなので、どちらを買っても損ナシ！



- Xbox *Live* 12カ月基本サービス利用料
- Xbox ボイスコミュニケータ
- Xbox *Live*対応ゲーム「頭脳対戦ライブ」「MotoGP URT2 Online Challenge」
- 取扱説明書



世界のプレイヤーとボイスチャットしながら16人対戦！

② Xboxワールドコレクション WORLD COLLECTION

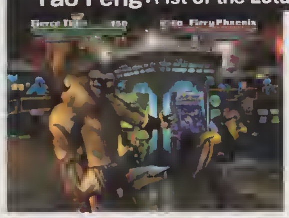
海外の優良タイトルをセレクトしてお届け!!

「Xboxワールドコレクション」は、海外で発売済みの良質なタイトルをセレクトし、いち早く日本向けに発売するというコンセプトのシリーズ。ゲーム内容は英語のままで、パッケージと説明書を日本語化し、価格も割安な設定で発売される。2004年夏までにXbox Live対応ソフトを含む20以上のタイトルがリリース予定だ。


TGSのワールドコレクションコーナーでは、そのはっちゃけっぷりのトリコになる人も。

発売予定タイトル

Tao Feng：Fist of the Lotus


「モーコン」スタッフによる格闘ゲーム。出血アリ！

Outlaw Volleyball


セクシー＆バイオレンスなバレーボールゲーム

- Outlaw Golf
- Inside Pitch 2003
- NFL Fever 2004
- Top Spin
- Links 2004
- NBA Inside Drive 2004

くわしくはP.111へ!!

③ Xboxプラチナコレクション Platinum Collection

ハズレナシ！ Xboxの名作が2,800円で!!

現在までに発売されたXboxタイトルの中から、ユーザーからの評価が高いタイトルを選りすぐって安価で提供する「プラチナコレクション」シリーズが発表された。まず第１弾として、10月23日にこれら５本が発売される。価格は2,800円。いずれも名作ばかりなので、まだの人はこれを機にぜひプレイしてみよう。

真・女神転生NINE



MURAKUMO



いまだにクチコミでジワ売れしているタイトルばかりを選りすぐり、パッケージも一新されて凱旋発売。これからXboxの購入を考えている人が初めて買う１本にも最適だ。特に「HALO（ヘイロー）」は来年発売の「２」に向けて今のうちに体験しておくべし！

HALO



CRAZY TAXI3 High Roller



パンツァードラグーン オルタ



4 「PGR2」11月20日に発売決定!!

マイクロソフトがこの年末のXbox主要タイトルとして位置付ける「プロジェクト ゴッサム レーシング2」。前作は世界で150万本のヒットを記録し、いやがおうにも期待が高まるこのスタイリッシュレーシングゲームの発売日が、TGS会場でピーター・ムーア氏の口から発表されたぞ。発売日は11月20日、価格は6,800円に決定だ。また、同時に本作が同梱されたXbox本体も発売されることが決定。こちらは価格未定となっている。

「PGR 2」がTGS会場で世界初プレイアブル出展！　というわけで、MSブースでは本作を大々的にPR。ハンドルコントローラ+5.1chサラウンドシステムなどを備えた体験台が多数用意され、ドリフトを駆使した華麗な走りでKudosを稼ぐというシステムが来場者に好評だったぞ。また、新コース、ドイツ・ニュルブルクリンク（北コース）が収録されることも発表され、ツウなクルマファンを唸らせた。一方、メインステージでは現役フォーミュラ・ニッポン&GT選手権レーサーの脇阪寿一氏を招いて、一般ユーザーとの対戦が行われ、こちらも大いに盛り上がっていたのだ。





ステージ上ではすでにXbox Liveに対応したバージョンで対戦。完成度はかなり高いと見た！

現役プロレーサーも白熱！



脇阪選手はポルシェで参加。さすがの走りを見せた

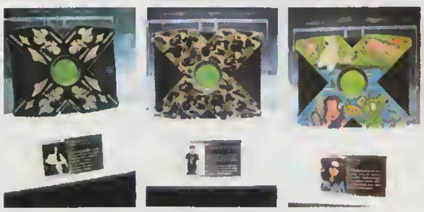


速く走るだけではなく、魅せるプレイが評価されるシステムを採用。横浜、シカゴ、フィレンツェなど、本物そっくりに再現されたコースも魅力だ

5 あたる！　いける！　なれる！　豪華キャンペーン3連発!!

Xの着せ替えキャンペーン（仮）　あたる。

Xboxユーザー向けキャンペーン３種類が一挙に発表！　まず11月からは「Xの着せ替えキャンペーン（仮）」が始まる。これはXbox本体用の着せ替えドレスアップケースを抽選で2,000名にプレゼントするキャンペーン。デザインを担当するのは、NIGO、宇川直引、若野桂、みうらじゅん、浅野忠信といった新進気鋭のクリエイターたちで、どれも個性的なものばかり。Xboxには今のところカラーバリエーションはないけれど、このドレスアップケースに着せ替えれば一気に華やかな印象に変身するぞ。応募方法、実施時期などの詳細は近日発表予定だ。

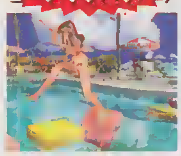


左：若野桂
中央：NIGO
右：みうらじゅん
本体への装着はこのように「X」の部分にかぶせる感じ　ケースというよりはカバーか？　TGS会場では３種類が展示され、その個性的なデザインはすべての来場者に鮮烈な印象を与えていたぞ

かすみとHAWAIIキャンペーン（仮）　いける。

Xboxユーザーを、なんと常夏の楽園・ハワイへご招待！　滞在中は専用のプライベートビーチが設置され、「DOAX」の世界を思わせるトロピカルなイベントになるとのこと。名称から察するに、恐らく「DOAX」のコスプレをしたギャルたちに囲まれウハウハ♥のリゾートライフが満喫できるハズ!?　詳細は後日発表！

プライベートビーチでウハウハ♥



セレブなプレスキャンペーン（仮）　なれる。

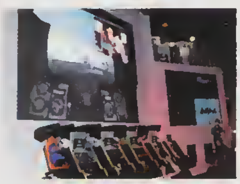
Xboxの正規特派員10名(予定)を募集。特派員はXboxタイトルの先行体験や各種イベントに参加して、公式HPに体験レポートを書くなどの使命が与えられる。毎年５月にアメリカで開催されるE3へも招待参加できるというらやましい使命も。こちらも詳細は後日。

E3へご招待！



自費で行ったらン10万円？の世界最大のゲーム展示会へご招待　Xboxの伝道師になりたい人はぜひ

6 「鉄騎大戦」パイロットテスター募集！



特別な筐体で5対5の対戦ができ、この時点でも十分完成度は高かった。仕上げはキミが決める!?

TGS会場ではMSブースとカプコンブースをXbox Liveでつなぎ、対戦が行われた「鉄騎大戦」。この期待作の最後の仕上げとなるパイロットテスターの募集告知だ。他の何を犠牲にしてでも早く遊びたいという人は今すぐ応募を！

鉄騎大戦パイロットテスター募集要項
募集開始：９月26日（金）　10:00～
募集終了：10月10日（金）　～17:00
募集人数：日本国内 800名
応募受付：http://www.tekki.jp/
応募条件：■日本国内在住の方
■PILOT TEST開始までに右記の機材・環境等をご用意できる方
●Xbox本体（日本版）
●Xbox Liveサービスに加入していること
●Xbox専用ソフト「鉄騎」を所持していること
●電子メールアドレス
（携帯電話メールはご利用いただけません）
■当テストに関してのフィードバック回答を行う意思のある方　■他の何を犠牲にしてでも、「鉄騎大戦」にいち早く触れてみたい方

7 「R」CMにマッチ（近藤真彦）登場！

ナムコからXbox、PS2、GCの３機種で11月27日に同時発売されるレースゲーム「R」のCM撮影が、先日、宮城県のスポーツランドSUGOで行われた。出演はなんと、タレントにしてレーシングドライバー&チーム監督も務めるマッチこと近藤真彦さん！　彼のADVAN KONDO RACINGチームのスタッフ&マシンも登場する本CMの放送をお楽しみに！



「R」の中村勲プロデューサーもマッチの熱演にご満悦の様子　今年のル・マン24時間レースに参加した近藤さんのチームのマシンをナムコがスポンサードしたのが起用のきっかけとか



【お詫びと訂正】ドリマガ10/17増刊号（10月３日発売号）の「ドリマガトピックス」（P8）におきまして、グラスホッパーの須田剛一様のお名前を間違って掲載していました。ここに訂正するとともに、関係各位の皆様に多大なご迷惑をお掛けしたことを深くお詫び申し上げます。

Xbox強化プロジェクト!



アウトラン2
●2003年冬稼働予定
●3Dドライブゲーム



バーチャコップ3
●好評稼働中(2003年4月下旬~)
●3Dガンシューティング

Chihiroアーケード作品移植の可能性

Xbox互換基板・チヒロ

Xbox互換基板Chihiroで作られたセガのアーケード人気作品は、Xboxへの移植はあるのか? その可能性について、SEGA-AM2の2人の開発者に直撃取材! これが移植されれば強力な援軍になるはず! Chihiroで作った理由も含め、真相が明らかに!



SEGA-AM2 取締役 **大崎 誠**
SEGA-AM2 VC3メインプログラマー **須見 昌之**

現在冬のリリースに向けて制作もツメの段階にきている「アウトラン2」と、今年の春にリリースされた「バーチャコップ3」。SEGA-AM2の定番タイトル最新作は、なぜChihiro基板で作られたのか? もしかしてXboxへの移植の可能性が大いにあるのか? 最新の制作状況や作品の魅力も含め、2作品のディレクターが詳しく解説してくれたぞ!

この2人が答えてくれた!

なぜこの2作品はChihiroで作ることになったのか?

アーケードの基板には、現在セガがドリームキャストを中心に作り上げ、制作ノウハウも潤沢にあるNAOMI系基板や、ゲームキューブ互換のトライフォース基板、そして他社製ながら、PS2互換のシステム246などの選択肢もあったはず。だが、なぜこの2つの重要タイトルは、Xbox互換基板のChihiroで作られたのか? そこに込められた意味と、Xbox移植への可能性を直球ド真ん中に聞いてみた。

大崎■なんでChihiroを選んだか?は、単純に言うと「絵がキレイだから」「基板としてみると一番(ハードの)パワーがある」ということが最大の理由ですね。

須見■ああ、それは間違いないですね。ハードのパワーはChihiroが一番ある。

大崎■もっと具体的に言うと、AM2というのはWindows(ウインドウズ)、つまりダイレクトXでの開発というのは今まで一切やってこなかったんですね。開発機材がUNIXで、ウインドウズで開発するなんてことはなくて。だけど一方で、PC系のアーキテクチャーとして、ウインドウズやダイレクトXというのは、なくなることはないし、むしろ進化していくのは確実なわけでして。今後我々も、家庭用ゲームの制作を進めていくならば、絶対的にウインドウズベースでの開発機会も増えていくだろうし、ある意味PC(ウインドウズ)というのは、今後最強のプラットフォームとなる可能性もありますから。まずは、ウインドウズベースのアーキテクチャーを勉強しておくのは当然必要だろう、と。ですから、「絵が一番キレイ」な点と「ウインドウズにも挑戦しておきたい」という2つの理由から今回はChihiroを選んだんですよ。

須見■AM2としても、最先端のハード技術についてみすみす何もやらないでいる

「"アウトランらしさ"をいかに出すかが大変だった」

360スパイダー





アップダウンあるコース

「当時のイメージをいかに3DCGで再現できるか?」は非常に難しい部分だったとか。



コースの切り替え

コースの切り替わり部分もそう。違う風景にいかに自然に変え、演出するかも難しかった。



見覚えのある風景

「前作は1986年当時、一番綺麗な画面を出していたゲームだと思うんです。今回それを再現したかった」と大崎氏。美麗さは抜群だ。

フェラーリ8車種が画面を彩る!

まだすべては公開されていないが、全部で8種類の歴代フェラーリがセレクトできる「アウトラン2」。それぞれの性能も再現されているとのことだから、いろいろと乗り比べてみるのも楽しいはず。君のお気に入りはどれかな?

エンツォ



2003年式モデル。創始者の名を冠する。F40、F50に続く最新プレミアムモデル。世界限定399台のみ生産。

デイトナ



1971年式モデル。1967年に「デイトナ24時間レース」での「1-2-3フィニッシュ」からデイトナの愛称に。

ディーノ



1972年式モデル。創始者エンツォ・フェラーリの息子ディーノの名を付けた小型のフェラーリ。

テスタロッサ



1984年式モデル。鮮やかなフォルムの美しさ等、フェラーリの美点はここに確立された。

どのフェラーリを駆る!?

「アーケードゲームって、ある種"修行"みたいな部分があると思うんです。一度クリアしたコースも別の車で走るとどうなるんだろう?みたいな部分をいろいろと極めてほしいですね」とは大崎氏。



8車種それぞれのフェラーリで性能は違う。一度クリアしても何度もチャレンジしたくなる。

ドリフトはAM2の集大成!

「車のグリップ感が面白かった前作の"雰囲気"を現代に3DCGで再現するのに採用したのがこの"ドリフト"です。『デイトナUSA』以降、AM2の遺伝子として根付いてる集大成を見てほしいですね」(大崎)



軽快なドリフト感は、当時のグリップを楽しんだプレイを彷彿させる。AM2の集大成を見よ。

「ここ数年で生まれてきた家庭用との溝」



アーケード版の開発は最後のツメの段階だという「アウトラン2」。家庭用への移植は、いろいろと現実的に難しい?

というのもなんですから。そのへんを今回は積極的に取り組んでみた、と。

他のハードに比べると、具体的にChihiroはどれくらいハードパワーの優位性というのかあるんですか?

大崎■単純に言うと、テクスチャーがすごく使えますね。他のハードに比べて5倍とか10倍とか。もちろん、ChihiroはXboxに対してRAMの容量が倍ありますから、それイコールXboxのハード性能の優位性というわけではないのですが、テクスチャーはケタ違いに使えます。「アウトラン2」は風景的な部分を最大限にキレイにしたかったので、そういう意味でもChihiroにしたというのはありますね。

須見■テクスチャーだけでなく、ポリゴン数的にも、頂点演算をGPU(グラフィックボード)のほうに任せられるので、処理的にもかなり有利というのはあります。

Chihiroになって一番大きく変わったのは絵の描き方

実際にChihiroで開発してみて、いかがでした? 何か変わったこととか気ついた点などとは?

大崎■Chihiroになって、大きく変わったことが1つあるんですが、絵を綺麗にするという作業が、デザイナーからプログラマーの仕事になった……というのがあります。例えば、今までMODEL2とかMODEL3といったCGボードの時代は、絵を綺麗にする作業は、主にデザイナーがテクスチャーを細かく描くことで成立していたんですが、Chihiroでは絵を綺麗にするのが非常に効率的になったんです。"シェーダー"というのがありまして、有名なモノだと"ファー・シェーダー"という毛がフサフサした感じを付ける処理はご存じかもしれませんね(※Xboxのソフトでは「ねずみくす」などで使われ、脚光を浴びた)。要は今までは、デザイナーが細かくテクスチャーを描いて、描写していた部分が、Chihiroになって、プログラマーのエフェクト一発で描けてしまうようになってきたんです。画面全体に対して、シェーダーの処理をエフェクトでかけられる。これはデザイナーとプログラマーの仕事を大きく変えましたね。「アウトラン」で言うと、光が溢れているような「まぶしい感覚」を出すのは、今まででしたらデザイナーの仕事だったんですが、今回からプログラマーの仕事になってきたわけです。

須見■いちおう、そういうシェーダーは、「プログラマブル・シェーダー」と呼ばれているんですが、例えば今までは「白い球」を描いたら、それに質感を出すのは、デザイナーの描くテクスチャー次第だったのが、今はプログラマーが「もっと白く見える色にする」とか、「残像がついた白い球にする」といった処理をできるわけですね。白いモノを白く見せるという時代はもう終わってて、これからはそれをいかに見せるか?というのをプログラマーのレベルで考える時代になってきたわけです。

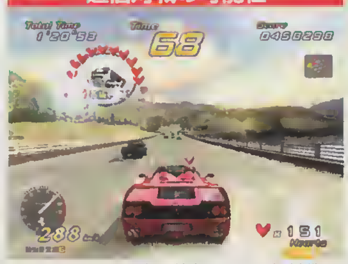
すると開発の手間的には減った?

大崎■一概に比較はできませんが、以前はデザイナーが10時間かけて作っていた作業を、プログラマーが1時間程度で終わらすことが可能になってきた……とは言えますね。

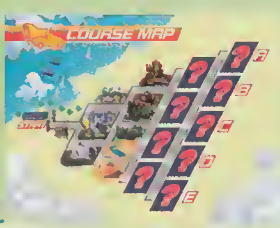
これはChihiro(Xbox)だけにある機能なんですか?

須見■いや、そういうわけじゃないですね。ゲーム機以外のワークステーションとかPCとかの世界では、わりと「シェーダー」という考え方はだいぶ前から導入されてい

通信対戦の可能性



アーケード版は4台の筐体による通信対戦で、一番先行しているプレイヤーが次の分岐ルートを選ぶ権利を取れる。XboxLiveなどでの通信対戦を使えば、ボイスチャットとともに楽しげな対戦になりそうだが、現実的には厳しそう……?



当時と同じ分岐数が用意されている本作。各コースに見どころが。

「ドラマチックな展開はぜひ家庭用でも見たいが……」



前作の「2」からまるまる5年の歳月を経た「3」。ゲーム内のキャラクターも5年歳をとって登場。



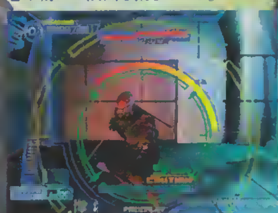
「エクシーディング・センス・モード」を発動させると、超感覚が発現し、周囲の動きはスローモーになる。ピンチに敵を一掃できる!



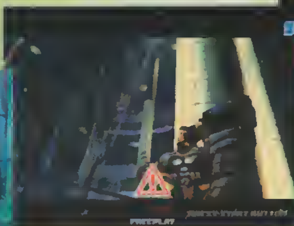
生きていたジョー・ファング!5年目の決着をつけろ!



「実は当初の企画では製品版の5倍以上のボリュームも予定していた」という「バーチャコップ3」。最終的には、制作段階で泣く泣くエピソードをカットしていったそうだが、それぞれのキャラクターのドラマは、可能性があるのならぜひ見たいところ。「シェンムー」の技術が応用された「リアルタイムムービーシーン」も、アーケードゲームとしては、新鮮だった。今後の展開に期待したいところだが?



システム的にはおなじみの「ロックオンサイト」タイプの「バーチャコップ3」。敵との戦いの演出も凝っている。



プレイ中に挿入されるイベントでピンチを回避できるかどうかもポイントに。



アーケード版の筐体はE・S・Attack発動のためのペダルも用意されていた。ガンゲームならでは周辺機器はすでにXboxには「ハウス3」で発売中だが……。

まして、作ったモノをプログラムで制御してやっていくというのは、世界的なCGのトレンドではあるんですね。それが今までのゲーム系ハードウェアではなかった文化でして、今回Chihiroでそれをやってみたわけですが、今後もそういう流れはどんどん入り込んでくるだろうな、と思います。

ところで、いよいよ核心に入りますが(笑)、このChihiroで作られた2作品はXboxへの移植の可能性というのはいかがです?

須見■うーん……今のところは未定ですね。すごーくたくさんの要望があるのなら考えてもいいかな、と(笑)。

大崎■まあ、最近は(プロクレッシップなど)家庭用のテレビモニターでガンシューティングに対応できないものが増えてきてるという、ガンシューティング自体の問題が出てきてますからね。かと言って、カーソルを合わせてコントローラでコチョコチョやるゲームでもないし。プレイヤーに必ずデバイス(周辺機器)を買わせないと遊んでもらえないという部分も敷居が高いですからね。

可能性は厳しい、と?

大崎■Xboxは海外でそこそこ売れてるから、海外市場も見て作ればいいじゃないか?という意見もあると思うんですけど、今一番問題なのは「ボリュームの問題」なんですね。アメリカではレンタルシステムがやや当たり前にあって、週末の土日にゲームを借りて返す時には全部プレイできてるというゲームは、もう家庭用に落とすのは難しいんです。「グランド・セフト・オート」が大ヒットしたのは、まさにそれが理由で、土日に遊んでも、まだまだ遊びたい要素が残ってる。それは海外の家庭用ゲームでヒットするためにとても大きな要素になってきているんですね。

須見■そういう意味ではアーケードゲームと家庭用ゲームの「作りの差」は、ここ数年で大きく開きが出てしまいましたね。

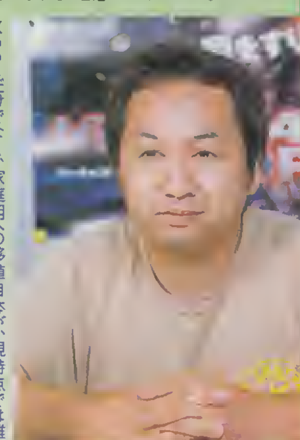
大崎■だから、「バーチャコップ」のようなゲームを家庭で遊んでもらうためには、それこそ「メタルギアソリッド」みたいなゲームを作らないとならない。すると、今の5倍とか10倍のボリュームがいるわけです。

須見■いやぁ、企画段階では、今の5倍ぐらいのボリュームがある予定だったんですけどね、「コップ3」って。だけど、現実的、作業的にできなかったので、泣く泣くシナリオもカットした。

大崎■これは現実的な話なんですけど、アーケードゲームをそのまま移植して、家庭でもヒットできたのはDCの「クレイジータクシー」(1999年)が最後じゃないですかね。あそこから時代は大きく変わってきた。「バーチャファイター4Evo」は、そういう意味ではすごくうまくボリュームを用意できました。「アウトラン2」も家庭用に移植できるか?ということですが、「アウトラン2」が通信対戦可能になったとしても、他にも何かが必要だと思うんです。「バーチャ」みたいに、「段位」を付けるとか? 「フェラーリ三段」なんて(笑)? いやー、なんかダメでしょ、それ(笑)。ですから、このテのゲームはXboxじゃなくても、今の家庭用ではアーケードをそのまま移植するというのは難しいと思います。それと、ネットワーク対応というのも、一度始めると止めどきがすごく難しいのも問題ですからね。実はDCの「F355」は3年以上経ちますけど、まだネット対応は継続してるんですよ。あまり知られてないけど(笑)。家庭用にしたときに、安易にネットに対応するだけでなく5,800円や6,800円分のバリューがある内容にするメドが立てば、家庭用への移植はありえると思いますけどね。



レイジとスマーティの活躍は家庭用でもじっくり見てみたいが……。はたしてその可能性は?



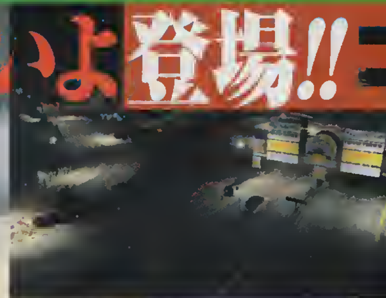
Xboxだけでなく、家庭用への移植自体が、現時点では難しそう……? 「ものすごい要望があれば」可能性はあるか?

「今の家庭用には圧倒的なボリュームが必要」

XboxLive対応! ファン待望の続編がいよいよ登場!!







前作ですらほかのハードでは不可能と思えるほどの緻密でハイグレードなグラフィックスを見せてくれたが、「2」ではさらに進化。マシンのディテールはもちろん、グラベル、スノーといった路面ごとの微妙な質感をも見事に再現している。早く実機で見たいものだ。

NEW! ドリマガ特報 XBOX

RALLISPORT CHALLENGE 2

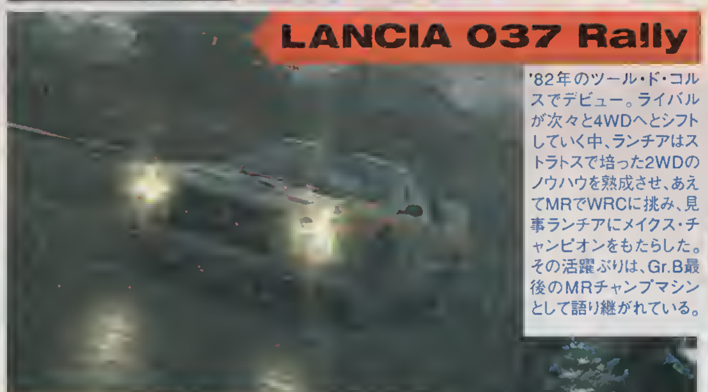
対応機種■Xbox
2004年発売予定・完成度?%
価格■ 未定
ジャンル■RAC（リアル・ラリーレーシング）
発売元■マイクロソフト
プレイ人数■1〜4人 ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.xbox.com/ja-jp/
対応機器■ギルモ社製360Modenaレーシングホイール、XboxLive
備考■開発会社:Digital Illusions CE CERO未定

これまでのラリーゲームの常識を覆すほどのスピード感とリアリティで話題をさらった「ラリースポーツ・チャレンジ（以下RSC）」に待望の続編が登場！ 「2」ではマシン、コース共に大幅拡大されたほか、Xbox Liveに完全対応。「RSC」はさらに大きく進化を遂げる!!



CHECK 1 MACHINE Gr.Bのマシンを含め40台以上を収録!!

LANCIA 037 Rally



'82年のツール・ド・コルスでデビュー。ライバルが次々と4WDへとシフトしていく中、ランチアはストラトスで培った2WDのノウハウを熟成させ、あえてMRでWRCに挑み、見事ランチアにメイクス・チャンピオンをもたらした。その活躍ぶりは、Gr.B最後のMRチャンプマシンとして語り継がれている。

前作では、最新モデルから1986年に廃止されたGr.Bカテゴリーのマシンまで、全29車種+αのラリーカーが登場したが、本作ではさらに10台以上ものマシンが追加され、収録車種は40台を超える。まだ具体的な車種は発表されていないが、画面写真を見る限りでは、ランチアの黄金期を築いた1台、ランチア037ラリーや、SAAB 9-3といったやや年代の古いモデル、さらには最新型のインプレッサといった顔ぶれが追加される模様だ。また、前作同様ヒルクライム専用のモンスターマシンの収録も期待できそうだ。

SAAB 9-3



前作にも収録されていたSAAB 9-3。今でこそGMグループの傘下でセダン車を中心にラインナップしているSAABだが、かつては99 Turboというラリーカーで優勝を果たしたこともあるメーカー。昔からターボにこだわり、この9-3でもターボラグのないマイルドな持ち味の低圧ターボを採用している。

最新モデルももちろん収録!

SUBARU IMPREZA WRC





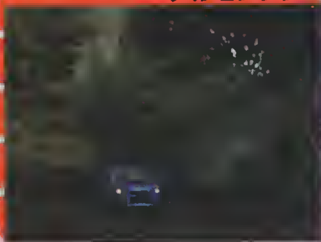
'89年からWRCにチャレンジを開始したスバルは、トヨタ、三菱とともに日本車によるチャンピオンメーカーとなった。そのWRCとともに進化してきたのが、公道のラリーウエポンと呼ばれるインプレッサである。

※画面写真は開発中のものです。

CHECK 2 COURSE 収録コースは前作の倍に!!

ラリー、ヒルクライム、ラリークロス、アイスレースといった、形式の異なるラリーを楽しめた前作。コース数は48も用意されていたが、「RSC2」ではさらに倍増する予定だとか。その一部を下に紹介。各国を舞台にさまざまなコースが楽しめそうだ。加えて、雨や雪、霧といったコンディションの違いもあるので、そのバリエーションの豊富さにも期待したい。

Argentina アルゼンチン



ツイスティなグラベルステージ。一見、コース幅は広そうだがコースの難易度は高そうだ。

Australia オーストラリア



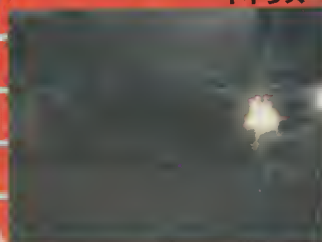
写真からは乾いたグラヘルコースということしかわからない。ハイスピードグラベルか!?

Canada カナダ



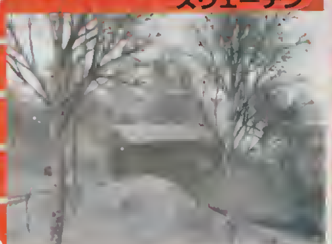
一面の銀世界を疾走するスノーステージ。大胆かつ繊細なマシンコントロールが要求されるだろう。

Great Britain イギリス



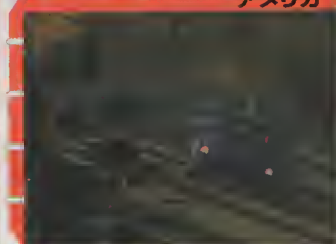
霧の中で視界が非常に悪い。WRCで使われるようなツイスティなコースが予想されるが……。

Sweden スウェーデン



カナダに続くスノーステージ。ただし、積雪はカナダよりも少なく、アイスが混ざっている模様だ。

USA アメリカ



路面は茶色だが、土煙が上がっていないことを考えるとターマックステージか!?

CHECK 3 GAMEMODE XSN sports.comにも対応!!

「RSC2」は、XSN Sportsブランドの初のレーシングタイトルになる。XSN Sportsとは、ウェブサイト「XSNsports.com」を介してラリーのリーグを編成し、そのリーグにXbox Liveでライバルを参加させて楽しむ新しいスタイルの遊び方。ちなみにシーズンの戦績はPCで閲覧できる。XSN Sports対応のタイトルは、単なるネットワーク対応ゲームとは異なり、PCとXboxの双方を活用できるためつねにリーグの流れを追うことができるというメリットがあるのだ。



リーグの行方はPC上から閲覧できる。ちなみに写真はすべて英語だが、日本語版が用意されるか否かについては不明。日本のユーザーのためにぜひ日本語メニューを用意してほしいところだ。

SPECIAL INTEVIEW 「RALLY SPORTS CHALLENGE 2」 開発者インタビュー

dice

「RSC2」の開発を担うDigital Illusions CEのスタッフに現在の開発状況ほか、本作の特徴をズバリ聞いてみた。ゲームの全貌は見えないが、とんでもないものになりそうだ。



現在の開発状況は?

Karl■現在、完成度としては75%程度ですね。ヨーロッパで来年春発売を目指しています。

「RSC2」の特徴はどのあたりですか?

Karl■まず「2」で目指したことは、Physical Engineの改良とゲームプレイの向上です。あとはボリュームの拡大ですね。クルマの種類を増やして40台にし、コースも90以上収録しています。さらに"クロスオーバー"という新しいモードも足しました。これは、Race Of Championsというレースと同じルールで、2台のラリーカーがバトルします。2台の車が隣り合ったコースを走るのですが、途中でコースが交差したりするので、"クロスオーバー"と名づけました。あと、新しいことといえば、Xbox Live対応ですね。「XSN Spots」を通して、世界規模でトーナメントをプレイヤーが設定でき、Head To Head(1対1)も楽しめます。車種はどれでも選べますし、コースも自由に選べるようになっています。そして、世界で記録を出しているプレイヤーのゴーストカーをダウンロードして、挑戦することもできます。たとえば、各サーキットの1位の人はリーダーシャツみたいなものをもらうことができるようにする予定です。

Physical Engineとはどのようなものなのでしょうか?

Patrick■ゲームの幹にあたるエンジンです。今回、Physical Engineの進化のおかげで、たとえばイギリスで雨が降ってくるなど、より自然なビジュアルエフェクトが可能になりました。

Karl■もちろん車の動きも良くなっていますよ。サスペンションは4つとも独立して動いているし、クラッシュすると、ダメージを受けた部分が、自然に壊れるようになっています。このあたりの自然さは前作の比ではないでしょうね。あとエンジン音も本物と同じように、非常にうるさいです(笑)。

コースバリエーションも大幅に増えるとのことですが。

Patrick■はい。バリエーションはもちろんですが、例えばオブジェクトごとに硬さが設定してあり、硬さに応じて車がぶつかったときの反応が違ったりと、ディテールにも凝っています。あと、コースを外れて走行することができるのですが、あるコースでは道端にガソリンスタンドがあって、そこに入れるとか、ちょっとした観光気分を味わえるようなエレメントも入れていますね。ゲームには直接関係ないのですが、生活感を出したり、自分が本当に運転しているような感覚を出すために、結構変なところにも凝っているんですよ。



Karl■そうそう、今回は夜のコースがすごいです。今までに見たことがないようなリアルなナイトコースを再現しているので、楽しみにしていてください。私も驚いたくらいですから(笑)。



Phantom Dust
ファントムダスト

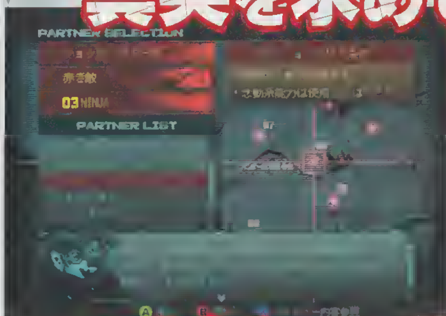
NEW!

ドリマガ特報 XBOX

対応機種■Xbox	
2004年発売予定・完成度50%	
価格■	未定
ジャンル■ACT（タクティカルアクション）	
発売元■マイクロソフト	
プレイ人数■1～4人	ディスク枚数■未定
URL■http://www.xbox.com/ja-JP/	
対応機器■Xboxボイスコミュニケータ対応 システムリンクプレイ対応	
備考■	―

記憶をなくし、謎の粒子「ファントムダスト」に覆われた世界で、人は、思いの力を具現化できるようになった。世界に何が起こったのか？ 「ファントムダスト」とはいったいなんなのか？ 真実を知るために戦うサイキッカーのタクティカルアクションゲームが、「Only one Xbox」で登場!!

失った記憶と新たに得た力……真実を求めて戦え、サイキッカー！



「ファントムダスト」(※以下PD)は、荒廃した近未来の世界で繰り広げられるタクティカルアクションゲーム。プレイヤーは300種類以上あるさまざまな能力(スキル)を任意に選択し、自分だけのオリジナルキャラクターを編集することができる。数々の能力を駆使して、バトルを闘い抜け！ 1Pモードでは主に能力を集めるためのミッションが課され、多くの能力に出会ううちに、物語の真相も明らかになっていくだろう。

今回は、圧倒的な映像世界を見せ付ける「PD」の具体的なゲームシステムに迫ってみたぞ。ディレクター「二木」氏のインタビューも必見！

多数のミッションをこなせ

物語は200以上のミッションをこなすことで、徐々に明らかになっていく。同時に、ミッションを進行させることで、300種類もある膨大なスキルも自然に覚えていくことができるようになっているぞ。ゲームスタート時には、チュートリアルがあるので、操作はそこで覚えよう。基本操作は「Lトリガ」で敵をロックオン、そしてボタンに対応した能力（スキル）を発動だ。





サイコチャージ!? そしてリーゼント!?

オーラをまとう謎の人物。実はこの方こそ「PD」の主人公。はたしてどのような性格なのか？ 隣のキャラとの関係は？



衣装もスタイリッシュ！

本作の女性キャラクター。銀髪に青いオーラが美しい。服装も未来テイストを感じさせるデザインでグッド！ 中には人間とは思えない造形のキャラクターも。

INTERVIEW



マイクロソフト(株)「ファントムダスト」ディレクター
二木幸生
Sachio Hutaki

以前はセガにてサターン版「パンツァードラグーン」シリーズ3部作の企画を手がけていた二木氏。本作はマイクロソフト入社後、1作目にあたり「Xbox Liveありきのゲームを作りたかった」と語る。

最初はこの画面で「カードゲームです！」って言おうと思ってたんですよ(笑)

――「ファントムダスト」というタイトルの由来は？

二木■もともとは、「パンツァードラグーン」と頭文字を一緒にして、ゲンを担いで「PD」というイニシャルだけで呼ばれてたんです(笑)。もちろん本当の理由は別にあって「ファントムダスト」と呼ばれる謎の粒子が世界を覆っているという設定です。で、その粒子が、人間の持っている力を実際に形にする力がある。だからみんな超能力が使えるという。物語の鍵になるキーワードなんです。

――ゲームシステムが複雑とお聞きしましたが？

二木■そうですね、非常にオリジナリティがあるゲームです。このゲームの最大の特徴は、戦略性にあります。従来の対戦ゲームに、カードゲームの戦略性を加え、さらにアクションゲームの持つスピード感というものを併せ持たせています。今までのアクションゲームだとアクションが好きな人しか遊べない。でもシミュレーション、例えばカードゲームなんかでも、逆にアクション好きの人にはかったるかったり。その両方のユーザー、どちらにも楽しんでもらえるっていうのが目標です。アクション、シミュレーション、どちらが得意な方でも、同じ土俵で対戦できるのが最大の特徴です。システムも、カードゲームで言うところの「デッキ」を、このゲームでは「アーセナル」と呼んでいますが、300種類の能力の中から自分で戦闘中使いたいものをチョイスしてもらって、アーセナルを作り上げていくんです。もちろん、アクションが得意な方は直接的な攻撃手段を選んでもらって、ガンガン接近戦をするし、アクションが苦手な方は間接攻撃系をアーセナルに入れて、遠くから相手の能力をそぎとっていく。さらに4人同時に戦えますからバトルロイヤルにもなります。ですから「Xbox Live」での対戦は非常に面白いと思いますよ。海外のチームは、1年くらいテストプレイを続けてバランスを取っているんで、最終的にはかなりいい対戦バランスになると思います！

――映像が非常に独特で綺麗ですが、なにかインスパイアされた作品や、意識しているゲームなどはありますか？

二木■「AKIRA※1」とか「ドラゴンボール」なんかの日本アニメや漫画の伝統芸能的な表現部分は非常に影響を受けてます。「幻魔大戦※2」なんかの超能力の表現も参考にしてます。そういったものをごまかしなしにゲームで作るって言う部分には、力を入れてますね。

――ユーザーの方へひと言お願いします。

二木■最近はオリジナリティあるゲームがないとか、新しいゲームがない、続編ばっかりだ、ってユーザーさんから言われてますからね(苦笑)。そういう方にこそぜひやってほしいタイトルです。前例のないゲームですので、画面を見ただけでは、ちょっと想像がつきにくいとは思います。でも、触ってもらえば確実にハマりますよ！ 発売までには、今公開してる画面より、さらにハイクオリティな映像。そして対戦バランスも、もっともっと良くします。期待していてください！

※1「AKIRA」 大友克洋の漫画を映画化した作品。随所に見られる斬新で圧倒的な映像表現は、国内より、海外で高い評価を得た。(1988年劇場公開) ※2「幻魔大戦」 大宇宙の破壊を企む暗黒の支配者「幻魔」と戦う地球の各地から集まったエスパーたちの活躍を描いたサイキックもの。以後のアニメーションに多大な影響を与えた。(1983年劇場公開)

※上記のロゴは編集部が独自に作成したものです。

SYSTEM CHECK 1

タクティカルアクション

予想

70メートル四方の箱庭空間を自由自在に移動しながら戦うゲームシステムは、崩壊した世界に暮らすサイキッカー気分をいやがおうにも盛り上げる! また登場する敵キャラは、一見するとどんな動き、そしてどんな能力を持つのかまったく予測のできない展開となる。この臨場感こそ「PD」の醍醐味といえるだろう。「ボスキャラもいますよ! でかいヤツが!」とディレクターの二木氏の発言もあり、まだ公開されていない部分にも期待が持てる。ステージも「高速道路」や「ショピングモール」「ビルの中」など、魅力的なマップが多数、収録されているらしい。

「画面の密度をすごく上げているんです」とディレクター二木氏が語るように、ステージの作り込みは尋常ではない。高い所から飛び降りれば床もへこむし、穴が開くこともあるぞ



高低差も勝負の重要な要素 ベストポジションを取ろう





さまざまな能力が取得できる1Pモード。ストーリーを進めながら、色々な超能力を覚えていこう。画面写真から確認できる「オクトレーザー」や「ミストブレード」など、各能力は、コントローラのそれぞれのボタンに、任意に振り分けることができる。中には「悪魔のいたずら」や「ハンドパワー」などあやしいものも!?



中には、なかなか現れないレア能力もあり、カードゲームのお約束もちゃんと味わえるようになっている。この能力はいったいどんな効果があるのだろう? 画面上では「雷滅撃」となっているが!?

Xbox Live対応

ディレクター二木氏のコメントにもあるように「初めにライブありき」の企画。当然、対戦バランスなども絶妙の設定がなされているはず。1対1から4人同時のバトルロイヤルまで、幅広く楽しめるぞ。ボイスチャットでは、テレパシーによって頭の中で話すという設定になっているので、戦闘中も熱い「トークバトル」が楽しめそうだ(笑)。



SYSTEM CHECK 2

マップ破壊

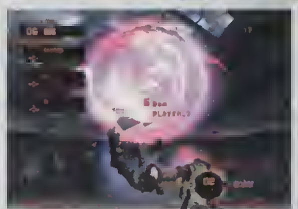
美麗なマップでの緻密な戦略性



「マップ上の床とか、ひび割れとか、すごく作り込んでいるので情報量がめちゃくちゃ多いんです。この辺の表現は『Xbox』じゃないと絶対無理ですね。『PS2』や『キューブ』ではできない表現!」とマップ造形にも自信をみせる発言のとおり、非常に美しいステージが用意されている。







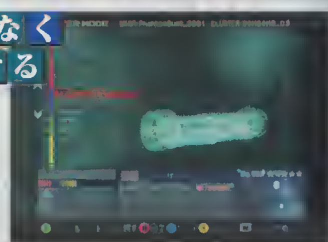
超能力で橋や床は崩れ、敵をたたきつけると壁が吹き飛び、気功によって道路に穴を穿つ。破壊したステージは、敵に連続してダメージを与えるダメージコンボの役割も果たし、演出的な部分だけでなく、ゲームプレイの戦略性もより高めているぞ。

SYSTEM CHECK 3

独自の能力を編集可能

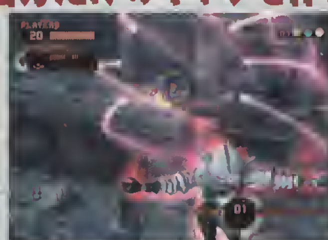
直接的な攻撃だけでなく間接攻撃も生み出せる

スキルは単純に敵を攻撃したり、敵の攻撃を防御するものだけではなく、敵の邪魔をしたり、移動に影響をしたりと多彩な能力が用意されている。対戦相手が、どんな能力を使ってくるのか戦ってみるまでまったくわからないのも「PD」の面白さだ。



1Pモードで取得した能力から、カードゲームのデッキを作る要領で、カスタマイズ!

自分だけのキャラを作れ!



キャラクターごとの性能差はまったくない すべては、プレイヤーの組んだ「アーセナル」次第。最強のデッキを組んでライバルたちを蹴散らせ!





「ジェイド エンパイア～翡翠の帝国～（仮）」

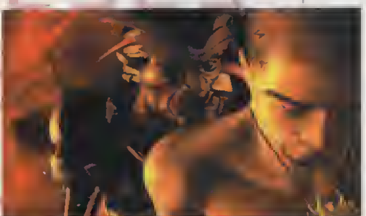
JADE EMPIRE

X02での参入発表から1年余り……カナダの誇るRPG開発会社BioWare社が贈るタイトルは古代中国を舞台にしたオリジナルストーリーのアクションRPG！　全世界のゲーマーが注目するこのRPGの魅力を紹介する。

NEW!

ドリマガ 特報XBOX

対応機種■Xbox
2004年発売予定・完成度？%
価格■　未定
ジャンル■RPG（アクションRPG）
発売元■マイクロソフト
プレイ人数■1人　ディスク枚数■未定
URL■http://www.xbox.com/ja-jp/games/jadeempire/
対応機器■　未定
備考■　Dolby Digital（5.1ch）対応



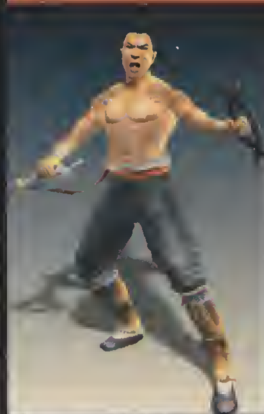
オープニングデモからの画面。捕らえられているのは主人公（の1人）の父親か？

X02において、Microsoft Game StudiosブランドのRPGを引っさげて、ファーストパーティとして参入することを発表した北米随一のRPG開発会社として知られるBioWare社。日本では「バルダーズゲート」や「ネヴァーウィンターナイト」などの「ダンジョン＆ドラゴンズ」のPCゲーム、欧米ではそれに加えてXboxで先行リリースされ話題を呼んでいる「STAR WARS: Knights of The Old Republic」などで有名だが、今回TGSで発表された「ジェイド・エンパイア～翡翠の帝国～（仮）」はD&DでもSWとも関係ないオリジナル作品！　同社のCEOが会社設立時から企画を温め、具現化できるハードの出現を待っていたという、超大作アクションRPGだ。もちろん、同社の意気込みも相当なものだ。

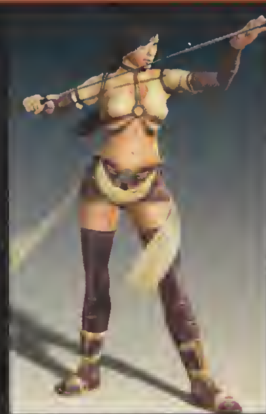
格闘アクションゲームをベースにRPGを作りなれている同社ならではのエッセンスが随所にちりばめられている。そしてBioWareは本作のためにXbox用の新しいグラフィックエンジンを開発、その威力が同作品の世界を最大限に引き出していると言っても過言ではない。Rim Lightingという光源処理による光の演出や物理エンジンをフル活用した木々の葉の動きなどは他機種の追随を許さない、まさにXboxでしか体験できないRPGと言える。

TGS会期中は、世界中のメディアから問い合わせが絶えなかった本作。今回は来年末の世界同時発売に先駆けて、最新画像を交えつつ、TGSでは明かされなかったゲーム内容を解説。

6人の主人公から今回は2名をピックアップ！



Mingの初期能力はスピードタイプ。手数で勝負するタイプだ。素手の攻撃力は低いが、攻撃力の高そうな重い武器の扱いは苦手らしい？



Wuはバランスよく能力が振り分けられていて格闘・魔術ともに柔軟に対応する。プレイヤーのプレイスタイルにかかわらず使っていきたい。

BioWare 2人の共同CEOにインタビュー！



バイオウェア　共同CEO兼製作総指揮者
グレゴリー・ゼシュック博士
Dr.Gregory P. Zeschuk

バイオウェア　共同CEO兼製作総指揮者
レイモンド・ムジーカ博士
Dr.Raymond A. Muzyka

今回の東京ゲームショウで世界に向けて発表された「ジェイド・エンパイア」。開発元、バイオウェア社の2人の共同CEOがこのゲームの発表のためだけに来日した。今回のインタビューは、最新のビルドを実際にプレイしながら行われた。

――まず、ジェイド エンパイアがどのようなゲームかを簡単に説明していただきたいのですが。

BioWare■古代中国を舞台にし、マーシャルアーツをベースにしたアクションRPGです。

――古代中国が舞台と言うことですが、参考にされた作品とかはありますか？

BioWare■やはり、その時代の物語や演義は参考にしている（ゲーム画面を見ながら）たとえば、ここに出てくるBrack Wharlwindは「水滸伝」に出てくるキャラクターがモチーフになっています。

――TGSではオープニングのカットシーンのみの紹介でした。実際のゲーム画面もそれに劣らず美しいですが、グラフィックなどの技術面についても触れていただければと

BioWare■我々は初めてのXboxタイトルである「STAR WARS: Knights of the Old Republic（以下KOTORと省略）」を開発しました。このタイトルは、アメリカでは現在成功を収めています。ですが、このゲームはKOTORとは違う第2世代のグラフィックエンジンを一から作り直しました。

大きな特徴としてはリム・ライティングという光源処理を採用しました。また、人物のポリゴン数も「KOTOR」の3倍の5000～6000ポリゴンに増え、よりディティールを高めることができます。

美しいランドスケープを表現できるのもこのグラフィックエンジンの成果の1つです。

――ゲームシステムとしてはどんなと

CHECK1 古代中国をモチーフにした新しい世界を構築

ゲームは古代中国をモチーフにし、浮遊都市や「Dragonfly」と呼ばれるユニークな乗り物が登場する別世界。ストーリーはJade Empireと呼ばれる国のある街の武術学校から始まる。その学校の門下生である主人公は世界の異変に気付き、邪悪な魂の発生源を探す探求の旅に出る……。

主人公はスタート地点の街を拠点にして、イベントはキーとなるキャラクターがプレイヤーの元に駆け寄ってくることもあるのがほかのゲームと違うところ。イベントを進め、仲間を増やしながら進んでいく。ゲームは会話によって進んでいくが、これは主人公を含めてフルボイスで表現される予定。主人公の音声は6種類から選択できる。

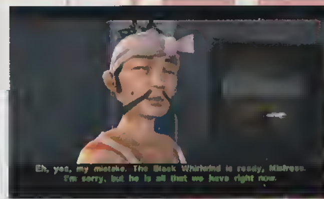
主人公が成長して師範になると、仲間に技を教えることで仲間をレベルアップさせ、成長させた仲間を問題の解決へ向かわせたり、敵の襲撃から街を守る門番にしたりすることができる。こうして名声を上げ、仲間を増やすことによって「生きた伝説」へと成長し、この世界を狙う邪悪な魂と対決する、というゲームだ。

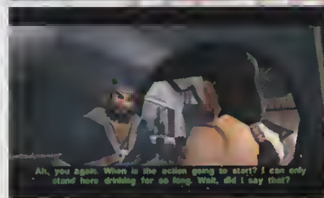
ただし、徳システムのようなものが用意されており、主人公の行動によって善悪のパラメータが変動する。このパラメータ値によって仲間が行動してくれないこともある。ただ、悪名が上がった状態でもゲームの進行は可能とのこと。

ゲームが進めば村や街を要塞化して、敵の略奪から作物を守ったり、ここを拠点としてさまざまな問題を解決するなどのイベントが用意されているらしい。



ここがスタート地点となる街。のどかな田園風景が広がっているが……。





現在公開されている人間の仲間は2人。上のドジョウ髭がHenpecked Hoという饅頭屋、下のヒゲオヤジがBlack Whirlwindと呼ばれている豪傑だ。ゲーム序盤で仲間になるらしい。

CHECK2 素手、武器、魔術となんでもありの戦闘システム

主人公の使う戦闘術は素手から魔術までさまざま。その流派は30以上にもおよぶ。格闘だけでも、中国拳法はもちろん、相撲といった首をかしげたくなるようなものまである。武器に関しては武器の種類だけ流派があると言っても過言ではないが、中には「即席武器」と呼ばれる家具などの破片を武器に戦う流派も存在する。魔術はいわゆるファイヤーボールなどの飛び道具など。気と呼ばれるMPに相当するものを消費し、若干の詠唱時間を要するが、その威力はきわめて高い。しかし、攻撃を受けると詠唱は中断されるのが難点だ。

戦闘術を学ぶには主人公が街の中などに点在する流派の学校に入り、そこで学ぶことでさまざまな技（各流派によって異なるがだいたい4～7程度とのこと）を習得していく。もちろん、その戦闘術を学ぶ時間によって覚えていく技の数は比例する。1つの流派を深く学ぶか、たくさんの流派をゆっくり学んでいくかは迷うところだ。

戦闘は格闘ゲームライク。戦闘では覚えている流派を自在に切り替えて選択することで、覚えている流派の技を自在に出すことができる。流派によってはフォーカスモードを起動することで、敵の動きを遅くしてから攻撃を連打することができる、いわゆる「バレットタイム」も発動可能。

それぞれの流派には得手不得手があるが、それを切り替えることで不得手な部分を極力少なくし、自分のペースに持っていくことが重要だ。

また、モンスターを上手に倒すことでそのモンスターに変化する術を学ぶ。



これが戦闘画面……らしい（仮なのでパラメータ表記はなし）。現時点では1対1で戦う。

現在公開されている戦闘スタイル

格闘	Willow
魔術	炎
魔術	変化・ブロンズゴーレム
武器	長剣
武器	即席武器（破片等）



強大で恐るべきブロンズゴーレムだが、変身できれば……

ころがポイントなのでしょうか？

BioWare■さまざまな武術をマスターして闘うという点です。大まかには格闘術、武器格闘、魔術があり、それらを組み合わせて闘うことができます。例えば、敵の攻撃を受け流しながら攻撃し、そのあとは我々が「ダーティスタイル」と呼ぶスタイルに変えて敵の目に砂をかけて一時的に目を見えなくしてから攻撃することもできます。

敵の攻撃を受け、そのはずみで椅子などが壊れた場合、「即席武器攻撃」に切り替えればその破片で攻撃することもできます。また、フォーカスモードを使えば、敵の動きを遅くして攻撃を連打することも可能です。

一番重要なのは、それらの格闘スタイルをリアルタイムに切り替えることです。

――さまざまなスタイルを切り替えて使うとのことですが、操作が煩雑にはなりませんか？

BioWare■現段階では方向キーを使って流派を切り替えています。また、そういう複雑な操作が苦手な人のためにポーズをかけてスタイルを選択するオプションも用意する予定です。

――本作はXbox専用のRPGですが、Xboxで作るにあたってのプロジェクトの最終目的を教えていただけますか？（注：「KOTOR」はPC版でも発売予定）

BioWare■このタイトルは会社創立時―1995年から温めてきたタイトルです。このタイトルが具現化できるプラットフォームをずっと待ちつづけていました。その間、我々は「KOTOR」やほかのRPGタイトルを制作することで技術を蓄積してきました。本作の目標は最高でエキサイティングなゲームプラットフォームであるXboxでしかプレイできないRPG体験をゲーマーに届けるということです。

――日本で受け入れられる自信のほどは？

BioWare■我々は日本のRPG―特にスクウェアゲームのファンです。我々はそれに敬意を表すると共にそれに負けないゲームを作っていると自負しています。また、各国のプレスや日本のゲーマーからのフィードバックも可能な限り取り入れていくつもりです。ぜひ期待していてください。

（インタビュー日：2003年9月27日）

BioWareとは？

1995年創立。著名な作品としてはTRPG「ダンジョン＆ドラゴン」のPC版として知られる「バルダーズゲート」シリーズ、「ネヴァーウィンターナイト」を開発（いずれも日本語版はセガから発売）。最新作はルーカスアーツのコラボ作品「STAR WARS: Knights of The Old Republic」。



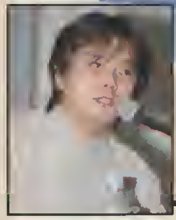
“真実のファンタジー”それは無限の可能性を秘めた物語……

TRUE FANTASY LIVE ONLINE™
トゥルーファンタジー　ライブオンライン

ドリマガ特報 XBOX
対応機種■Xbox

2004年春	発売予定・完成度70%
価格■	未定
ジャンル■	MMORPG（多人数参加型RPG）
発売元■	マイクロソフト
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.xbox.com/ja-jp/games/tflo/
対応機器■	Xbox ボイスコミュニケータ
備考■	Xbox Live専用

Xbox初のMMORPG（多人数参加型RPG）として注目を集めている本作。今回は、種族や職業、そしてゲームの舞台となる4つの国についての新情報をお届け。



開発担当：（株）レベルファイブ 代表取締役／プロデューサー
日野 晃博氏が考えていること

今までのMMORPG（多人数参加型RPG）の楽しみ方は戦闘がメインですよね。しかし本作は、たとえ料理人を選択しても長時間遊べるという構想で開発を進めています。戦闘以外でも十分楽しめるような、そんなMMORPGにしたいですね。ボイスチャットについては、当初は日本の国民気質を考えると、浸透するのは難しいと考えていました。でも、僕を含めた開発陣でテストプレイしていると、これが楽しくて。今ではボイスチャットから離れられなくなっています。βテストの予定も近々発表できると思いますので、楽しみにしていてください。
（TGSフォーラム2003講演＆TOKYO GAME SHOW2003ステージイベントより抜粋）

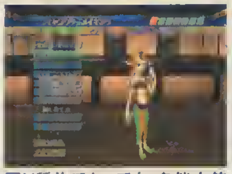
幻想世界の住人になるために自分の分身を作成

本作の舞台となるのは、剣と魔法が活躍する世界。プレイヤーは、自分の分身となるプレイヤーキャラを作成してこの世界に住まわせ、それぞれの人生を歩んでいくことになる。この世界でどんな種族になるか、そしてどんな生き方をするかはプレイヤーの自由。プレイヤーの数だけ遊び方があると言えるだろう。まずはじめに、キャラクターメイキングの方法と個性的な各種族の特徴について紹介しよう。

キャラクターメイキングの流れ

① 種族を選択

プレイヤーキャラは5種族の中から選択可能。種族と性別の決定後、ベースとなる能力値が表示される。これに種族別のボーナスポイントを振り分け、能力配分を調整するのだ。



同じ種族であっても、各能力値は性別によって異なってくる。

② 顔のパーツを選択



組み合わせ次第でプレイヤーの顔を再現することも可能かも!?

輪郭、髪型、眉、目、鼻、口、耳などの顔パーツを選び、キャラクターの顔を作成する。男性キャラの場合はヒゲをつけることも可能。顔設定の組み合わせはまさに無限大だ。

③ 各パーツの色を決める

顔を作成したら、髪、肌、目、唇の4パーツのカラーを選択する。それぞれ12色から選択可能なので、組み合わせ次第で多彩な人種を表現できる。思い描く容姿を構築しよう。



プレイヤーキャラの特徴となるので、こだわって配色したい。

④ 体型を決める

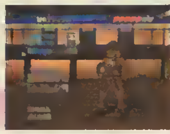
背の高さ、マッスル（たくましさ）、太り具合のパラメータを調節し、キャラの体型を設定。女性キャラの場合には、さらに「グラマー」のパラメータが追加される。



女性キャラの場合「グラマー」は特に気になる要素だろう。

⑤ 服装パターンを選ぶ

初期衣装となる「普段着」では、シャツ・ズボン・靴を数種類のデザインから選択。女性の場合はズボンの代わりにスカートを選ぶ。



初期衣装となる「普段着」は、武器や防具などを身につけていない状態を指す。



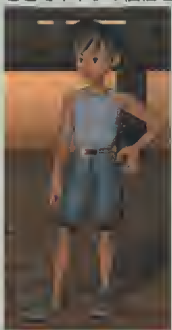
服装の3パーツはそれぞれ色の変更が可能。服の色からもキャラの個性を主張しよう。

プレイヤーキャラを5つの種族から選択可能

プレイヤーキャラが選べる種族は全部で5種類。メインとなる人間のほか、ファンタジー作品でおなじみのエルフやドワーフが存在する。注目すべきは本作オリジナルの種族である、チルトとウォーグルの2種族。チルトは猫の耳が特徴の機敏な種族、またウォーグルは頭から雄牛のような角を生やした戦闘系の種族だ。目新しさも手伝って人気が集中しそう。

人間　バランスがとれた能力を持つ万能種族

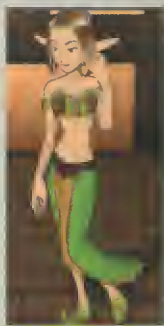
平均的な能力を持つ種族。基本となる能力値では秀でるものはないが、ボーナス値が多く設定されているので、この値を振り分けることでキャラの個性を出すことができる。

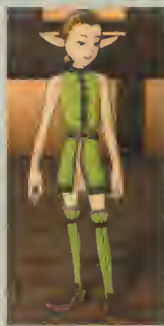




エルフ　優雅さと知性を兼ね備えた美しき妖精族

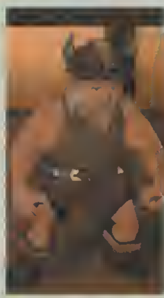
とがった耳と美しい容姿が特徴。全種族中でINT（知性）の能力が最も高いので、知性を生かした魔法使いなどの職業が向いているようだ。CHA（魅力）の数値も高めに設定されているが、どんなことに関係してくるかは今のところ明らかになっていない。





ドワーフ　肉体の頑強さと手先の器用さに優れた種族

小柄でがっしりとした体格を持つドワーフ。STR（力）とDEX（器用さ）が高いので、戦斧を用いた戦士だけでなく、武器を作成する鍛冶屋などの生産系職業でもその能力を発揮できそうだ。一般的に頑固な性格の種族として有名だが、本作に反映されるかは不明だ。





　※画面は開発中のものです。

LIFE STYLE 1 戦士
戦闘のプロとなってモンスターを退治する

ファンタジーRPGの世界において最も代表的な職業である戦士。冒険者ギルドから仕事を請け、モンスター退治にいそしむのも一興だ。



ワイバーンの強襲！人の数倍もある巨大なモンスターを倒せ！



広大なゲーム空間にはダンジョンや荒野が存在し、そこにはモンスターが徘徊している。体を張ってそれらのモンスターと戦い、退治していこう。

LIFE STYLE 2 コック
調理ギルドに入り料理の達人をめざす

調理ギルドで基礎を学び、料理の腕を磨いて人々に美食を楽しんでもらう人生も楽しめる。作った料理には、材料や調理法によって体型変化や能力値アップなどの効果もあるらしい。剣の代わりに包丁で大活躍だ。



ナベやフライパンなどで料理を作るごとに、各調理器具を用いた調理の腕前が上昇。これらを統合した能力がコックの腕前となる。



食材を調達するため、フィールドにいる牛を狩ることも。ある程度の戦闘技術も必要になる!?



世界には珍しい食材がたくさんあるらしい。それらを求めて食材探しの旅に向かうこともある。

LIFE STYLE 3 旅人
自由気ままに旅を続ける

目的を持たず、世界をブラブラと見歩いて「旅」そのものを楽しむのがこの職業。気の合う仲間とダンスや歌を楽しみ、何ものにも縛られず自由な時間を満喫するのも楽しいものだ。



食糧確保のため獲物を捕まえて調理することも。旅を続ければ調理の腕前も上がるかもしれない。



旅人の踊りにはモンスターを魅了する効果がある?



特に目的を持たなくても仲間たちと過ごす日々は楽しい。シナリオにない物語を綴ろう。

LIFE STYLE 4 盗賊
お尋ね者として裏世界で生きる

盗賊となって悪の道を進むことも可能。その道の先にあるのは盗賊王か、それとも投獄される運命かは定かではないが、スリルにあふれた人生が送れることは間違いない。恐喝でも泥棒でも、ほぼなんでもできてしまうのか？ ワル同士で徒党を組むもよし、悪人から物を奪う義賊として名を馳せるもよし、だ。



街で弱い者いじめ?! やりすぎると嫌われ者になるかも?



冒険者が来る前にダンジョンを盗掘。金銀財宝を求めてさらなる深部を目指そう。



店の商品を盗むと指名手配されてしまうかも? 指名手配されてこそ一人前の盗賊と言える!?

チルト
機敏な動作と猫耳が特徴的な種族

本作オリジナルの種族。人間の半分程度の小さな身長と、猫のような耳が特徴。DEXが全種族の中で最も高いので、器用さが求められるシーフや、アイテム生産系の職業が向いているだろう。しかしSTRが非常に低いので、力を使う職業には不向きと言える。愛らしい容姿なので、プレイヤーキャラの種族選択では男女を問わず人気が出そうだ。



ウォーグル
恵まれた体格と優れた筋力を持つ有角種族

チルトと同様、本作オリジナルとして登場する種族。がっしりした体格を持ち、頭に立派な角を生やしているのが特徴。全種族中STRが最も高いので、戦士系の職業に向いているだろう。またSTRの高さを生かして、キコリなどの体力系の職業に就くのも有効かもしれない。力強いプレイヤーキャラを作りたいという人にうってつけの種族だ。



⑥ 名前を入力

最後に名前を入力するとプレイヤーキャラが完成。修正箇所がある場合には①～⑤に戻ってやり直しも可能だ。



完成！

TOPIC ゲームの進行中にもプレイヤーの姿は変化する

髪型や髪の色、体型などの容姿はゲームプレイ中にも変更が可能。髪型や髪の色は、ヘアサロンのような施設で変更できるとのこと。また、体型は食事や行動によって変化することが判明している。食べ物には、キャラの外見に影響を与える効果を持ったものもあり、さらに過度の食事摂取を続けると肥満体型になるらしい。行動による変化としては、キコリなどの力仕事に就くと筋力がついて体格が良くなる。他にも体型に影響を及ぼす職業が存在するとのことだ。

冒険者たちの拠点となる4カ国の大都市

広大な世界に存在する4つの国。この国々がプレイヤーキャラの出身国となり、冒険者の居住する活動拠点となる。これらの4つの国は環境や文化、思想がそれぞれ異なるため、国同士は対立関係にある。ここでは、各国の特色を文化や国民性を交えながら紹介していく。それぞれの国の空気や思想を感じとろう。

主義主張の違いから国同士が対立関係にある

クレリア王国（王政）
ベルカンタス（魔術主義）
ドミナ・ベリー（商業主義）
ゼスカル（自由主義）

TOPIC 時間の経過とともに世界にも変化が訪れる

プレイヤーの行動にかかわらず、これら4つの国々にはリアルタイムの時間軸に伴った変化が生じていく。随時各国で発生する事件は、それぞれの国家の関係やプレイヤーの生活や行動に影響を及ぼしていく。つまり、プレイヤーキャラの拠点となる4つの国々は変化のない普遍的な存在ではなく、生きた国家としてプレイヤーに密接に関わり、それによって世界の新たな歴史を紡ぎ出していくのだ。

クレリア王国





時折モンスターも現れるが、基本的に平和で豊かな国。深い森に囲まれている。

白き城壁に守られた平和な王政国家

白く輝く城壁に囲まれた強大な王国。国王のクレリア14世は「世界解放」を理想としており、それを実現すべく王宮騎士団が日々奮闘している。王政のもとに国民は一致団結しており、平和と自由を満喫している。



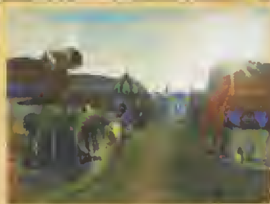
王宮騎士団長のオルレインを筆頭に、優秀な騎士たちが王国の平和維持に努めている。

ベルカンタス

大自然に囲まれた異国情緒あふれた魔法都市

魔法文化が発達した国。魔法の力を活用した多彩な施設が町中に点在し、魔法学を教える名門校もある。「魔法のじゅうたん」による移動手段があることでも有名な国だ。





魔法の名門学校「フラプティ魔法アカデミー」で魔法使いの修行ができる。



円を基調としたアラビア調の建築物が立ち並ぶ。独特の情緒にあふれた街並み

TOPIC 出身国には自分だけの個室が持てる



冒険中に入手したレアアイテムを飾れる。

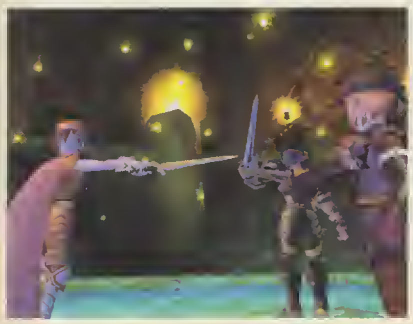
プレイヤーキャラの出身国には、それぞれ自分専用の個室を持つことができる。部屋ではアイテムの保管や家具の配置ができるほか、ほかのプレイヤーキャラを招待することも可能だ。



部屋の拡大や、部屋数を増やすことも可能。さらには家も持てるように。

ゲームの根幹を形作る基本システムが遂に判明！

今回の情報では、戦闘、成長、会話など、ゲームシステムに関する詳細も明らかになっている。本作がどのようなシステムによって構築され、どんな楽しみ方ができるのか、旅立ちの日に備えて今からディテールを固めておくのもよいだろう。



基本システムが明かされることで、そのゲーム性もより明確になってきた。

戦闘 モンスターとの戦いはリアルタイムのオートバトル

街の外のフィールドやダンジョンなどでモンスターと遭遇した際、コマンドで「戦う」を選択すると戦闘モードに切り替わる。戦闘はリアルタイムのオートバトルで行われ、放っておくと武器でひたすら直接攻撃を続けることになる。技や呪文などの「アビリティ」の発動やアイテムを使いたい場合には、その都度プレイヤーが指示を出すしくみだ。



モンスターを撃退し戦闘に勝利すると、アイテムやお金を手に入れることができる。

● パーティを組むことで戦闘は有利になる！

モンスターとの戦闘はパーティによる集団でも行うことが可能だ。コマンドの「パーティに誘う」を選択し、相手が了承してくれればパーティは成立する。



手強い敵にはパーティで立ち向かおう。

● 死んでしまったらゴーストになって彷徨う



ゴースト状態では行動がかなり制限される。早く復活を！

戦闘不能の状態になると、ゴーストになってしまう。この状態になると、誰かに生き返らせてもらうか、教会に戻って復活するしかない。体は元通りになるが、装備品や所持金は戦闘不能になった場所に残されるので、回収に戻らなくてはならない。

ドミナ・ペリー

商人たちが集まる美しい港町

商売の都として発展した美しい港町で、都市面積は世界最大を誇る。世界一の大富豪ロロ・パンチョンが主宰する「ハイギルド商会」があり、多くの商人が所属している。





豪邸が立ち並ぶエリアからスラム街まであり、街は複雑に階層化している。

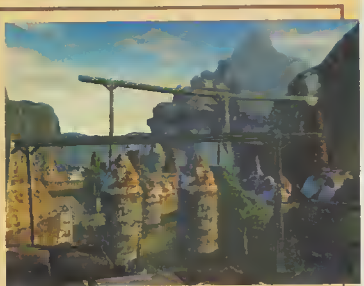


各国から集められたさまざまな素材が毎日港に届く。ここでなら幻の品にも出会えるかも!?

ゼスカル

谷の合間に作られた鉱山都市

谷の合間に位置するこの国では、鉱物資源が豊富に産出される。これらの資源からアイテムを生成する職人たちが集まり、蒸気機関の開発などをはじめとする独自の文化が生み出され、発達した。



優秀な人材はエリート集団「フリーダムパイレーツ（自由海賊）」に所属している。



ここで職人としての技術を学び、生産系の仕事を始めて生計を立てる人も多いとか。職人なら一度は訪れておきたい街だ。



TOPIC 世界を旅するための移動手段

広大な世界に点在する4つの国々を旅するなら、乗り物を活用したほうが安全だ。ここでは移動手段となる動物や乗り物の数々を紹介しよう。



移動の基本は徒歩。街中は[illegible]。



移動手段としても便利だが、ペットとして飼うこともできる。



砂漠地帯の移動を得意とする。二人乗りも可能だ。



空を飛んでの移動のほか、敵との戦闘でも役に立ってくれる。



空飛ぶほうき。種類も豊富で性能も種類によって異なるらしい。



[illegible]から出ている大型客船。世界には船でしか行けない場所も。



少人数が乗船可能な船。近場の移動や釣り船として利用される。



2人以上乗ることができるようだ。馬より乗車人数は上だ。



汽車は鉱物を運搬するためのものだが、人が乗ることも可能だ。

成長 プレイヤーキャラはスキルを高めることで成長していく

レベルという概念はなく、スキル（技能）を覚えることでプレイヤーキャラは成長していく。剣を使い続ければ剣のスキルが上がり、魔法を使い続ければ魔法のスキルが上がるしくみだ。また、スキルは全体量が決まっていて、全スキルを最大にすることはできない。



一流の戦士をめざすなら、戦闘に明け暮れる日々をおくることが必要だ。



各種スキルを上げることで、HPやSTRなどの能力値も変化していく。

● 作成したアイテムはバザーで販売できる

生産性のスキルによって作成したアイテムは、露店を開いてほかのプレイヤーに販売することが可能だ。露店を開ける場所は街中だけでなく、フィールドやダンジョンでもOK。また、敵から入手したアイテムであっても同様に露店を開いて商売が楽しめるぞ。

会話 ボイスチャットで声によるコミュニケーション

本作のゲーム中では、メインのコミュニケーション方法としてボイスチャットが採用されている。会話に同時参加できる人数は最大10人までで、パーティや、ボイスチャットグループのプレイヤー同士であれば、声によるコミュニケーションをとることができる。



プレイヤーキャラの部屋に友達を呼べば、そこがチャットルームになる。



ボイスチャット中のキャラには、頭の上に波紋のようなマークが表示される。

●テキストチャットも使用できる

ボイスチャット以外に、画面上に文字を表示するテキストチャットでもプレイ可能だ。漫画のようなフキダシ方式なので、誰が話しているのかも一目瞭然。

エンターテイメントの粋を集めた最強の忍者アクションが登場！





ドリマガ特報 XBOX

対応機種■Xbox

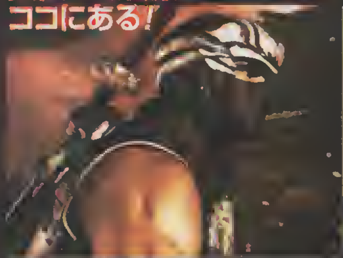
今冬発売予定・完成度65%	
価格■	未定
ジャンル■	A・ADV(アクションアドベンチャー)
発売元■	テクモ
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.tecmo.co.jp/teamninja/
対応機器■	ハードディスク、HDTV（D2）対応
備考■	Xbox Live対応

詳細なゲームシステムや、独自の世界観が徐々に明らかになってきた、この冬期待のスーパー忍者アクション「NINJA GAIDEN」！　9月26～28日に幕張メッセで開催されたTGSの模様や、開発チーフである板垣伴信氏へのインタビューも交え、本作の特徴と魅力、最新情報をまとめてお伝えしよう。復讐に燃えるリュウ・ハヤブサの雄姿を拝めるのももうすぐ。期待せよ！

NINJAアクションの決定版、降臨!!

テクモ開発チーム、Team NINJAが持つ高い技術力を総動員し、スピード感と爽快感を極限まで追求したアクションが本作最大の魅力。さらに、武器に応じた多彩な技の変化、ドラマを織り成す登場人物、カリスマ性のある謎に満ちた敵キャラたちなど、総合エンターテイメントとして細部にまでとことんこだわったヒーローアクション、それが「NINJA GAIDEN」なのだ。Xboxユーザーの冬はこの1本で決まり！　今から発売日が待ち遠しい限りだ。

究極の忍者像がココにある！



ヴィゴル帝国への復讐を誓うリュウ・ハヤブサ。第1回「DOA」開催から遡ること2年、歴史の裏に隠された彼のドラマが明らかになる！

主人公　隼流忍術　正統伝承者　リュウ・ハヤブサ

一子相伝とされる隼流忍術の使い手である孤高の超忍。彼の先祖は“龍の一族”と呼ばれ、歴史の節目節目でさまざまな敵と闘い暗躍してきた。リュウ・ハヤブサはのちに、恋人アイリーンとともにアンティークショップを経営するという平和な日々を送ることになるが、世界を揺るがすほどの変事や周囲の人間に及ぶ危機を感じたときは忍の顔を取り戻し、人知れず動き出す。



龍剣で魔を屠れ！



ハヤブサの愛刀は、魔を斬り裂く“龍剣”。これ1つでさまざまな技を繰り出せる。ほかにも劇中では多数の武器が手に入るぞ。



魔刀“龍剣”を構える本作の主人公リュウ・ハヤブサ。コマンドによって蹴り技やジャンプ技、ガードなどの動作が可能だ。Xboxのパワーを生かした光と影のコントラストと質感など、静なる美しさにも注目したい。



ACTION アクション

人智を超えた忍びの技を見よ！

武器を使った多種多様な攻撃はもちろん、遠距離用の飛び道具あり、一撃必殺の忍術あり、回避や防御に使える体術ありと、リュウ・ハヤブサのアクションをすべて堪能するだけでも大変なほどの大ボリューム。必ずしもこれらのすべてが攻略上必要なわけではないが、使いこなせる技や動作が多ければ多いほど、より楽しく、よりカッコよくハヤブサを動かせることは間違いない。自分だけのハヤブサ像を演出し、華麗に戦え！

快適な操作と抜群の臨場感が生存本能を刺激する!!

数多くあるアクションの中でも、敵と渡り合うために必要となる、もっとも基本的なものが攻撃動作だ。攻撃はスピード重視の弱攻撃と、威力重視の強攻撃の２種類があり、これらを組み合わせたり、ボタンを連打することでいろいろなコンビネーションが繰り出せる仕組みだ。また、ゲーム中ではさまざまな武器が手に入り、最終的に10種類もの武器が使用可能になる予定。ここで特筆すべきは技の多さ。特にメインの武器である龍剣は、従来の格闘ゲームの１キャラぶん程度の固有技が存在するというから驚きだ。



龍剣がヴィゴル帝国に巣くう魔神シャドウを一刀両断！　とても素早い敵だ。メイン武器の龍剣だけでも状況に合わせてさまざまな技が出せるぞ。

注目ポイント1 武器を使ったバトルアクション

古今東西、多種多様な武器が登場。攻撃スピードや威力、技の種類は武器によってまったく異なる。１つの武器を徹底的に極めるもよし、敵に合わせて使い分けるもよしだ。



遠距離用の武器も豊富。弓矢や手裏剣でひるんだ敵を大刀でザックリ！　こうした連係も重要だ。華麗に、そして大胆に闘え！

注目ポイント2 地形を使ったジャンプアクション

驚異的なジャンプや壁走りなど、忍者ならではの体術も存分に楽しめる。階段や縦穴も瞬時に移動が可能だ。人間離れした忍の技を駆使して、ヴィゴル帝国を駆け抜けろ！



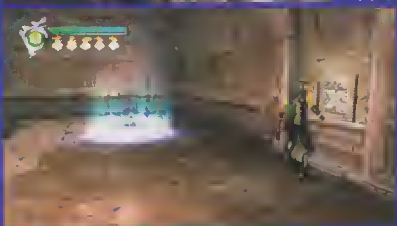
ハヤブサにとって、垂直な壁であっても平らな地面と何ら変わりはない。壁面上を上下左右へと縦横無尽に走り回ることもできる。

CHECK 謎解き要素とステージギミック

ハヤブサのアクロバティックなアクションだけに目を奪われがちだが、進むべき道を開くための仕掛けや謎解きも充実している。落とし穴などのトラップに、あえて自ら落ちなくてはならない局面もある。ステージが進むにつれてマップも広くなっていくので、すべてを走破するのはそう簡単なことではないのだ。仕掛けがある場面では、ボタンを押す指示が出るので見落とすことは少ないはず。



Xboxのオブジェをはめるとワープポイントが出現。この先には何がある？



多彩な武器を使いこなせ！

ここで現在判明している武器を紹介。メインウェポンの弱強２種類にサブウェポンを合わせて３種類の攻撃ボタンがある。初めに使えるのは龍剣と手裏剣で、これ以外の武器は、ステージが進むと入手できるのだ。

近距離用 MAIN WEAPON

龍剣

ハヤブサの初期装備にして、もっとも重要な武器がコレ。まずはこの武器を使いこなしてゲームに慣れよう。



ヌンチャク

素早い殴打が可能な武器。動きの速い敵にはこれを使おう。リーチはやや短いが流れるような連撃を出せる。



大刀

「斬る」というより「たたく」といった感じの巨大な刀。振りは遅いが威力絶大。敵に突き刺すこともできる。



ウォーハンマー

ヴィゴル帝国の"魔神"と戦うために作られた大槌。この重い一撃に耐えられる魔神はそうはいないだろう。



遠距離用 SUB WEAPON

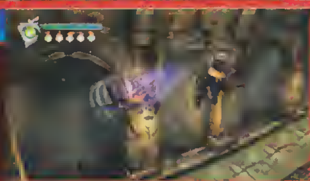
手裏剣

敵の動きを止めるのに最適な投てき武器。遠距離武器は、いずれも弾数を気にせず無制限に使えるようだ。



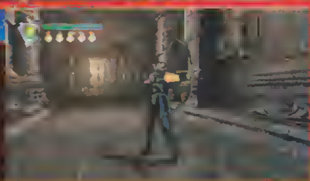
大手裏剣

同じ手裏剣でもこちらはだいぶ大型のもの。与えるダメージもかなり高そうだ。必殺の一撃になりうるか？



弓矢

比較的動きの遅い敵に絶大な効果を発揮する武器。近づかれる前にガンガン打ち込み串刺しにしてしまえ。



TOPIC!! 往年の名作アクション、NES版「忍者龍剣伝」も収録

「NINJA GAIDEN」のモチーフといえるのが1988年にファミコンで発売された「忍者龍剣伝」。アーケードやゲームボーイにも登場した人気シリーズだが、何と本作にNES（海外ファミコン）版の「忍者龍剣伝1」～「3」を収録。ゲーム内であることをすると遊べるらしい。往年のファンには感涙モノだ。

3作まとめて遊べる！

ファミコン版の「忍者龍剣伝」シリーズ3作品が「NINJA GAIDEN」で一同に会する！　あえてNES版というのも心憎い演出。これで過去最高の忍者アクションと、現在最高の忍者アクションを遊び比べてみてはいかが？　15年という歴史の重みを実感できるはず。





壮大なドラマを織り成す魅力的なヒーロー、ヒロイン CHARACTER キャラクター

「NINJA GAIDEN」で、アクションと並んで気になるのが、ハヤブサが乗り込むヴィゴル帝国の実情や忍の里がねらわれた理由など、ストーリーや世界観に関係した要素。ここでは、現在判明している4名の登場キャラクターをクローズアップしてみよう。彼女たちが、ハヤブサとどのような形で関わってくるのか非常に興味深いところ。「DOA」シリーズでおなじみのあやねは、これまでと雰囲気がだいぶ違うぞ。

ハヤブサの復讐劇に関わるキーマンたち

現在わかっている物語のキーマンは、3人の美女と謎の男・ガモフの4人。少なくとも彼女たちはヴィゴル帝国の手の者ではなさそうだが、ハヤブサの味方となる存在であるかどうかはわからない。このページの写真は、いずれもムービーCGと推察できるが、もしかしたらゲーム内で一緒に行動することが、あるかもしれない。彼らはハヤブサにどういう影響を与えるのだろうか？



炎上する忍の里へ舞い降りる一羽の隼。伝令としての役割を持っているのか、それとも……。

「NINJA GAIDEN」プロローグ

ある日ハヤブサが育った忍の里が紅蓮の炎に包まれる。そこにかけつけたリュウ・ハヤブサは、それがヴィゴル帝国の仕業だったことを知る。ヴィゴル帝国は他国との交流を遮断し、魔神と呼ばれるモンスターであふれかえる謎の大国であった。身の覚えがない突然の襲撃に対して、怒りに燃えるハヤブサは、里の巫女・呉葉（くれは）の願いと復讐のために帝国に単身出奔する。



[illegible]。誰が、何のために？ 多くの疑問を残したまま物語は始まる。

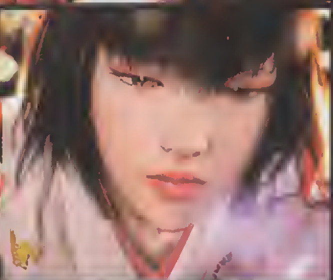
燃え落ちる里でハヤブサにすべてを託す 悲劇の巫女 呉葉 くれは

忍の里で巫女を生業とする少女。彼女はこの事変を自身の能力で予期していたのだろうか？ 旅立つハヤブサに、呉葉は何かを託そうとする。それが物であるのか、それとも悲願であるのかはわからないが、いずれにしてもハヤブサにとっても大事なものであるような気がしてならない。



ハヤブサに委ねられた願いとは？



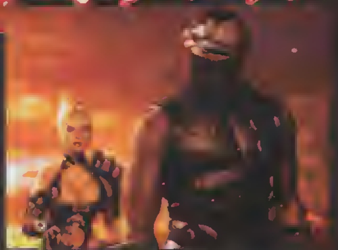


散らばった珠が転がる床に伏し、すがるような眼差しで、ある“願い”をハヤブサに託す呉葉。自らの復讐心も手伝い、傍若無人なヴィゴル帝国に対するハヤブサの秘めたる怒りは爆発寸前。

ヴィゴル帝国でハヤブサと出会う 謎の美女 レイチェル



ヴィゴル帝国でハヤブサの前に現れるという金髪碧眼の美女レイチェル。軽装ながら戦闘服を着ていることから、彼女も戦う決意で潜入したに違いない。



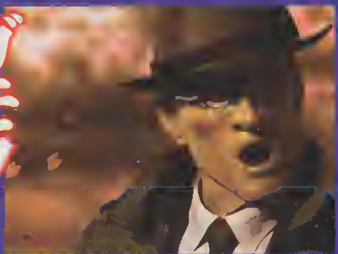
ハヤブサの背後で神妙な表情を見せるレイチェル。どういう経緯でこのようなシチュエーションが発生したのだろうか。少なくとも、互いに憎しみ合う敵同士ということはなさそうだ。



凶暴な魔神ガルラを前に、微動だにせず仁王立ち。異形の怪物を前にしても顔色ひとつ変えない度量は、彼女が戦いのプロであることを連想させる。

CHECK すべてが謎に包まれた男 ガモフ

ひょうきんでどことなく憎めない……そんな印象も与えるトレンチコートの男・ガモフ。その実、重要な使命を背負った大国の諜報員という線も考えられる。ハヤブサの敵なのか味方なのか、すべてはもうすぐ明らかにされることだろう。



独特の表情で何かを語りかけようとするガモフ。これはいったい誰に対して向けられたものなのか？

物憂げな表情を湛え、紫紺の装束を纏う 少女くノ一 あやね

「DOA」シリーズの2年前でありながら、むしろ大人びた印象すら与える14歳のあやね。忍の里と深い交友のある霧幻天神流の里からの使者的な存在か、はたまた個人的な事情があるのか……登場の仕方にも期待したい！



フードの中から覗かせる面差しは、何らかの確たる決意を感じさせる。ハヤブサを前にして、あやねは何を伝えるのだろう。



濃紺の空に舞い散る桜。物語は、おそらく忍の里から帝国に移りゆくことから、序盤に登場すると思われる。



ENEMY
エネミー

ヴィゴル帝国に待ち受ける強大な怪物たち

「NINJA GAIDEN」に登場する敵キャラクターたちは、SF、ホラー、ファンタジーなど、あらゆるエンターテイメントが網羅され、大きさはもちろん、見た目のインパクト、そしてその動きも大迫力！　さらにアルゴリズムも優秀で、迂闊にスキを見せれば、いかなハヤブサといえども五体満足ではすまないという。このページでは、非情にして勇猛、ただではやられないヴィゴル帝国のモンスターたちをドーンと大紹介だ。

ハヤブサを苦しめるヴィゴル帝国の徒

ヴィゴル帝国は、住人や死者たちが呪術によって戦闘能力に特化した"魔神"と呼ばれるモンスターとして生まれ変わり、帝国を守る兵士として活動するという、何とも恐ろしい国。彼ら魔神たちが、ハヤブサと相まみえることになるメインの敵だ。どいつもこいつもひと筋縄ではいかない強敵ばかり。もちろん、ド迫力のボス戦もあるぞ！



次から次へと湧出する魔神たち。動きを見切って素早く正確に弱点をたたけ！　効果的な一撃を加えると、首をはねることもできるのだ。

CHECK 個性的なザコキャラクター

ヴィゴル帝国を守護するザコキャラクターの一部をここで紹介しよう。ザコといえども1体1体はかなり強力なので、全滅させるまで気を抜けないぞ。出現するアイテムも活用したい。

ガルラ



シャドウ



グール



テンプルガード



恐竜のような姿をしたガルラは主に帝国の中枢を守っている敵。シャドウは素早い動きに惑わされずに戦うことが大切。首都タイロンの地下墓地に出現するのが死者が復活したグール。鈍重だが打たれ強い強敵だ。テンプルガードは帝都の僧院に登場。

"龍の一族"の宿命か！巨大ドラゴンも登場！

溶岩龍スマウガン



溶岩の海でハヤブサを待ち受けるボス・スマウガン。この強大なドラゴンにハヤブサはいかなる手段でダメージを与えるのか。それにしてもデカ過ぎる！

化石恐竜



グールが守護する地下墓地の主・化石恐竜。螺旋状の回廊が続く塔の中央に、骸と化した恐竜が轟音とともに立ちはだかる。かくも巨大な骸にさえ命を与えてしまうヴィゴル帝国の呪術に畏怖の念を抱かずにはいられない。

BOSS 物語の鍵を握るボスキャラクター

ボス敵の中でも、ストーリーに深く関わってきそうなキャラクターをピックアップ。"重鬼卿"という呼称だけでも威圧感が伝わってくる。

忍の里を襲撃した張本人
ドーク重鬼卿



忍の里襲撃事件の実行犯で、ある意味ハヤブサと呉葉の直接的な怨敵がこのドーク重鬼卿だ。鎧武者の姿だが、その中身はすでに人ならざる者のようだ。



炎に包まれた忍の里で、ハヤブサと刃を交えるドーク重鬼卿。これでついに決着がついたのか!?　そして彼らの意図は何処にあるのか!?

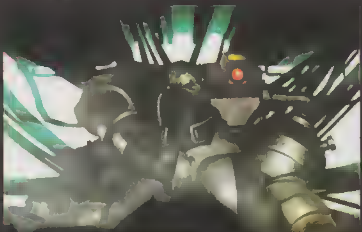


鎧の中に顔はなく、そこには青白い炎が揺らめいているのみ。あまりにも不気味なこの姿こそがドーク重鬼卿の正体か!?

侵入者を阻む特殊機動隊の長
ダイナモ



機械化された強固なボディーを持ち、全身が凶器となった特殊機動隊隊長のダイナモ。彼の脳に、人間的な意思が未だあるのかすらも定かではない。



ダイナモの出撃シーン。ヴィゴル帝国の特殊機動隊が受けた任務、それは侵入者の排除。ハヤブサは彼らを撃破することができるか。



手には重火力兵器を仕込んでいるダイナモ。動きは鈍そうに見えるが、肉厚の装甲を破るのは容易なことではなさそうだ。

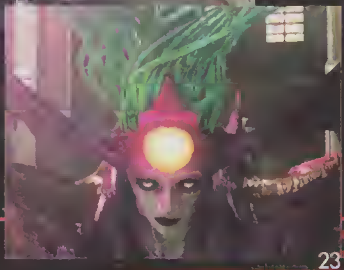
大聖堂を守護する異形の翼
アルマ重鬼卿



堕天使を彷彿させる、神々しさと毒々しさを併せ持つアルマ重鬼卿。壁ですら自在に疾駆できるハヤブサといえど、空を舞うこの敵には苦戦しそうだ。



ステンドグラスを突き破りハヤブサの前に降り立つ、衝撃的な登場シーン。ヴィゴル帝国には、常識を超えた未知なる敵があふれている。



ハヤブサを見上げるようにねめつけるアルマ重鬼卿。頭部から伸びる触手は、鮮やかな体色と相まって不気味さを助長する。

「NINJA GAIDEN」の生みの親 Team NINJAリーダー 板垣氏突撃インタビュー

「NINJA GAIDEN」開発の追い込み、TGSイベント出演など、何かと多忙な板垣氏の過密スケジュールの間隙を縫って突撃インタビューを敢行！本作の開発状況を始め、開発秘話などたくさんのお話をうかがってきたぞ。

テクモ株式会社
Team NINJAリーダー
「NINJA GAIDEN」プロデューサー
板垣伴信



テクモ開発チーム、Team NINJAをまとめる若きリーダー。代表作は「DOA」シリーズ。メインプラットフォームをXboxに移してからはますます快調。過去作は、数々の賞を受賞している。

この8年で培った技術が結集したNo.1のアクションゲーム！

――まずはXO3での最優秀技術賞獲得おめでとうございます。フランスでの反応はどうでしたか？

板垣　ありがとうございます。反響はどの国も基本的には一緒ですよ。ただ、アメリカなんかはすごく熱狂的だけど、ヨーロッパの人たちはどちらかというと日本に近い感じで静かですね。今回の受賞は技術というよりアート、美術スタッフの功績でしょうね。もちろん、技術あっての美術ではありますが。

――そもそも「NINJA GAIDEN」を作ろうと思った原点は？

板垣　ちょうど8年前、格闘ゲームかドライブゲームを作れという会社からのオーダーがあって。人体アニメーションの技術、それは培うだけでも意味があるし、追求したいものだったので格闘ゲームを選んだわけです。それがようやく満足の行く水準までできたので、新しいことをやろうということで、始まったのが1999年くらいかな。それでちょうど「DOA」と「忍者龍剣伝」というキーワードで結びつくハヤブサのアクションを作ろうということになりました。「忍者龍剣伝」はウチの社長や会長にとって思い入れの深いゲームで、この10数年の間、開発は繰り返していたんですが、すべて没になってたんです。そんな経緯もあって、社内では手を出すのが恐ろしいタイトルでもあったんですよ。「忍者龍剣伝」を僕自身は全然知らなかったし、遊んだこともなかったんだけど。当時、個人的には「シャドウダンサー（業務用／セガ／1989）」のファンでした（笑）。

――NES版の「忍者龍剣伝」が収録されますが、これは当初から？

板垣　入れようと思ったのは今年の4月くらいかな。「忍者龍剣伝」を遊んでくれたオールドゲーマーへのケアの意味も含めてね。上位機種への単純移植っての は簡単なので、開発はもうすんでいますよ。ただ本編は、僕自身は今までのノウハウから最高のアクションゲームを作りたいのであって、リメイクとか続編という意識はないですね。

――以前別のハードで「Kunai」というタイトルで発表されていましたよね。

板垣　そうですね。当時はもちろんXboxなんてなかったし、じつはありとあらゆるハードで動かしていたんです。僕の中では「No.1のアクションゲームを作る」ってことしかテーマになかったから、企画さえしっかりしていればハードは何でもいいんですよ。そうして、マシンパワー的にも満足できるゲームが作れるのがXboxだったわけです。

――Team NINJAが考えるアクションゲームとはどのようなものですか？

板垣　キャラクターを気持ちよく動かせて、アクションを起こせばリアクションが返ってくる。プレイヤー自身が自分をカッコいいと思える瞬間があって、失敗して死んでも楽しい。そんなゲームかな。やっぱり動きとレスポンスですよね。僕らはキャラクターの動き（アニメーション）でメシを食ってきたという自負があるので、その誇りを忘れないようにしたいですね。

――Xbox Live対応の内容が決まったようですが、具体的にはどのように？

板垣　"マスター忍者トーナメント"という大会を全世界でやります。このゲームをうまい人が遊ぶと、ハヤブサが本当にカッコよく見えるんです。簡単にいえば、カッコよさで「一番は誰か？」を決めるトーナメントです。

――トーナメントの勝者は、どういう方法で決めるんですか？

板垣　そんなに複雑にはしないつもりだけど、タイムアタックとか単純なものじゃなくて、いかに美しく、きれいに敵をせん滅するかという、そういった観点から評価したいね。無駄な動きとか、日和った動きにもグレードをつけられたら楽しいかな（笑）。まあ、トーナメントに参加しなくても、新しい何かがダウンロードできるだけで楽しいじゃないですか？　参加したい人は期間内に競ってもらって。マイクロソフトさんの協力もあるので、かなり大規模的なものになるんじゃないかな、賞品なんかもね。楽しみにしていてください。あ、でも開発者は無論ですが、ゲーム雑誌の人も参加禁止です（笑）。

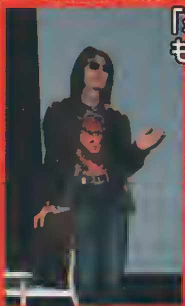
――最後に現在の開発進行度と、期待しているユーザーのみなさんへひと言。

板垣　TGSのバージョンで60%くらいかな。難度的にはちょっと高いですけど、やり方がわからないとか、そういう難しさじゃないし、ハヤブサの自由度はすごく高いので非常に気持ちいいゲームです。期待していてください。

フランス発 XO3レポート　海外記者もタイコバン!!　「NINJA GAIDEN」がアワード獲得!!



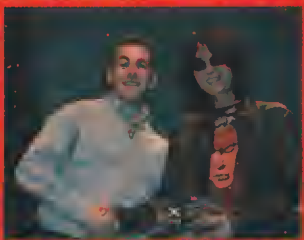
欧州でリリースが予定されているXboxタイトルが一堂に会したXO3。満を持してカンファレンスに登壇した板垣氏は、なんと実機によるデモプレイを披露。記事中にもあるとおり、NES版「忍者龍剣伝」3作が完全収録されていることが、この場ではじめて明らかになったのだ。なお、国ごとに異なる暴力表現と難易度の調整について注目が集まった質疑応答では「僕らが作っているゲームは世界を意識したもの。心配はいらない」と、自信を覗かせた。そして、数ある出展作をさしおいて、「NINJA GAIDEN」が最優秀技術賞を獲得。確かなゲーム性と美しいビジュアルが欧州でも高く評価されたのだ。



「忍者龍剣伝」収録もここで発表！



氏いわく「『NINJA GAIDEN』とは別ものだけど、尊敬の意味を込めてオリジナルも入れた」とのことだ。

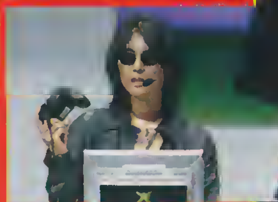


出席マスコミの投票で"最優秀技術賞"を獲得。「グラフィッカーたちの努力の賜物。トロフィーは彼らに贈る」そうだ。

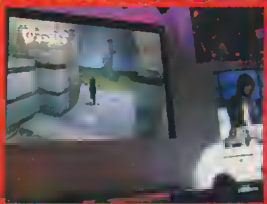
東京ゲームショウ2003でついに見参!!　「NINJA GAIDEN」のデモプレイ公開

MSブース 9/26(金)13:35～

TGS初日、MSブースに直前までの開発作業で徹夜明けという板垣氏が登場。E3、XO3に続く最新映像に加え、国内で初めて実機によるデモプレイが公開となった。最新映像では龍剣よる攻撃に続き投げ技のイズナ落としを決める連係、雷撃を放つ忍術の存在が明らかに。また、純和風の屋敷内でハヤブサとヌンチャクを手にしたボスが対峙する迫力のシーンがスクリーンいっぱいに映し出されたのだ。一方、デモプレイでは忍の里が舞台のステージ1ボス戦までをストーリーを解説しつつプレイ。また、純和風の風景から一転して近代的なビル内で戦うステージ3の一部も見せてくれた。観客はみな、そのあまりのスピード感に息を呑んでいたぞ。



コントローラを手にステージやアクションの詳細を説明する板垣氏。全16ステージが存在することが判明。



ヴィゴル帝国首都に潜入するステージ3。マシンガンを持った強力なザコ敵がハヤブサを待ち受ける！



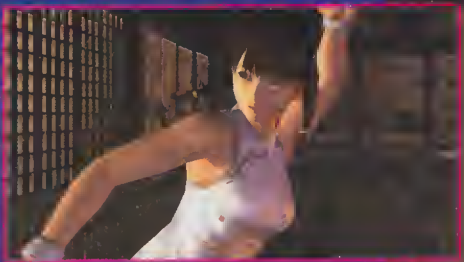
10種類ぐらいあるという武器。まだ明かされていない武器はいったい何？　ほかのメニュー項目も気になる。

ネット対戦に対応して同発2本立て「DOA」シリーズがXboxにそろい踏み!

ドリマガ 特報XBOX

対応機種■Xbox

今冬 発売予定・完成度50%	
価格■	未定
ジャンル■	F・ACT(対戦格闘)
発売元■	テクモ
プレイ人数■	1～2人 ディスク枚数■未定
URL■	http://www.tecmo.co.jp/teamninja/
対応機器■	ハードディスク、HDTV(D2)対応
備考■	Xbox Live対応





「DOA」シリーズ2作品が、装いも新たにこの冬登場! セガサターン(以下SS)版を忠実に移植した初代「DOA」と、最新グラフィックエンジンを搭載し、「DOA3」よりもさらに美しくすべてが描き直された「DOA2」。ファンはこの機に「DOA3」「DOAX」ともそろえ、「DOA」シリーズ全作品をXboxで満喫しよう!

DEAD OR ALIVE ONLINE

Xboxの3D格闘で初のネット対戦を実現! Xbox Liveで広がる「DOA」ワールド

Xbox本体とほぼ同時期に発売され、国内のXboxソフトでは過去最高の売り上げを記録している「DOA3」。この作品の前作にあたる「DOA」と「DOA2」が、XboxLiveによるオンライン対戦を実装してこの冬よみがえる! この2作品が移植されたことによって、Xboxという1つのハードに「DOA」シリーズがすべてそろうことになる。オンライン対戦以外にも、さまざまな仕掛けが用意されているようで、ファンならずとも今から目が離せない!



「DOA2」は美しくなっただけでなく、新コスチュームも盛りだくさん。





もとになったアーケード版からたくさんの要素が追加され、ファンを大いに楽しませてくれた大ヒット作、サターン版「DOA」。Xbox版の登場により、今後は自宅にいながらにして対人戦も思いのまま。

2作品が意図するもの

それぞれの作品は移植に対するスタンスが明確に異なっている。方向性の違い、そしてその理由はどこにあるのだろうか。

DOA1 完全移植に対する徹底的なこだわり

「DOA1」は、SS版の完全復刻を目指して作られている。Xboxはマシンパワーがはるかに高いため、オープニングムービーのフレームレート(画像の更新速度)が上昇したなどの微差はあるようだが、基本的にはまったく同じもの。本作はTeam NINJAにとって、初期に作られた思い入れのあるタイトルでもあるのだ。



「DOA1」の内容はあくまでSS版。PS版以降に登場したあやね、バースの2キャラは登場しない。

アーケードでの対戦が行われていたのはすでに7年前。対戦環境が整うことで、SS版ならではの新たな戦術が発掘されるかも。



DOA2 最高のハードによみがえる事実上の完全新作

「1」とは違い「DOA2」はすべてが作り直された、まったくの新作といっていいもの。ステージやコスチューム、キャラクターの造形も一新。キャラ性能やシステムは基本的にPS2版「DOA2 HARD・CORE」を踏襲したものになるようだが、オプション選択などで「DOA3」に合わせたフォローが加えられる可能性もある。



シリーズ中で対戦人口がもっとも多かった「DOA2」。対戦相手に困ることはもうない。

完全再現を目指したTeam NINJAの記念碑的作品

SS版 DEAD OR ALIVE

「DOA Online(以下DOAO)」の先陣を切るのは、AC版からコスチュームが大幅に追加され、細かいモードも充実していたSS版の「DOA1」。後発のPS版やシステムが進化したAC版「DOA++」ではなく、あえてSS版を選んだのは、板垣氏が一番好きなタイトルであることと、海外版が発売されていないことが決め手になったようだ。

オリジナルと違うのはネット対戦ができることだけ！

「DOA1」は、打撃に対するガード、ガードに対する投げ、投げに対する打撃という3D格闘ゲームの不文律を崩した挑戦的なタイトルであった。ホールドによって手数でゴリ押しする戦い方は否定され、純粋な読み合いが重視された新鮮でスピーディな戦いを提示した。「DOA2」以降により発展したシステムに比べ、はるかに攻守の入れ替わりが激しいスリリングな「DOA1」の対戦は、むしろ未体験の人にこそ味わってほしい。Xbox Liveがそれを可能にする。



「DOA1」はボタンのみで上中段と下段ホールドを出し分け可能。ダメージはないが（例外あり）、成功すると攻守が入れ替わる。よろけ中には出せない。



「DOA」の歴史はここから始まった！

コスチュームも大量に追加され人気を博したSS版「DOA」。デンジャーゾーンのシステムも現在とは違っていた

ゲームセンターの雰囲気を再現!?ネット対戦のシステムに大注目！

対人戦に重きを置いた格闘ゲームでは、いつでも対戦できるだけでも非常にうれしいこと。しかし「DOAO」はそれだけでない。架空のゲームセンターを設置し、そこに人が自由に出入りするような形を模索しているという。観戦するギャラリーがいて、みんなで盛り上がりながら対戦できるような環境を作り出すことで、周囲に人がいることを実感できる、まさにライブな感覚が生まれるのだ。



大技が決まれば歓声も上がる？ ボイスチャットの活用のされ方にも期待!!

アメリカでは特に減少しているというゲームセンターがXboxで復活する。





この世界では「DOA2」以降の常識は通用しない。ネット対戦で全世界のプレイヤーたちと覇を競い合うのだ。



Team NINJAリーダー
板垣伴信氏に聞く

「DOA Online」2作品に託すもの

「NINJA GAIDEN」に引き続き、「DOAO」についても板垣氏にお話をうかがった。なぜ今「DOA3」ではなく「DOA 1」「DOA2」なのか、そしてネット対戦というものに対する氏の考え方など、これを読めばすべてがわかる！ 「DOAO」が1人遊びのゲームではなく対戦ツールとして再誕することで、変わりゆく部分も決して少なくはない。

対戦はやっぱり楽しい！ Xboxに「DOA」シリーズすべてを集結！

――ネット対戦に踏み切った理由は？

板垣　理由は2つあるのですが、「DOA」シリーズは対戦格闘ゲームだから、当たり前だけど対戦できたほうが楽しいってことがまず1つ。全世界には「DOA」を遊んでくれている人たちが200万人くらいいますので、みんなで対戦できる場があったらいいじゃないですか。もう1つが、通信対戦のタイムラグが、やっと許せる範囲内に入ってきたってことですね。

――「DOA3」や最新作ではなく、「DOA1」と「DOA2」を選んだのは？

板垣　「DOA1」のSS版は個人的に一番好きな作品で、海外版も出ていないから。対戦そのものは、個人的にはさらにスパルタンな「DOA++」が好きなんですけどね。「DOA2」は、単純にXboxで（イチから徹底的に）作ってみたいという欲求があったからです。あとは「DOA」シリーズすべてを1つのハードで遊べるようにしたいということ、これはあちこちで何度も言ってますが（笑）。

――「DOA2」は「DOAX」のエンジンを使った新しいものと聞きましたが？

板垣　キャラは同じだけど、「DOA3」よりきれいで「DOA2」とは思わないんじゃないかな。一度「DOAO」を見たら「DOA3」には戻れないかも。そのくらいきれい。

――何らかの調整を加えるんですか？

板垣　ゲームシステムはまだ悩んでいます。もしかしたら「DOA2」は業務用コマンド（注：家庭用はホールドの簡易入力コマンドも選択可能）に戻すかもしれません。対戦はあっちのほうが面白いので。それと天狗は技を増やします。さすがに弱すぎたんで（笑）。オンライン対戦で生じる、入力と見た目のズレは全面的に調整しますよ。でもね、よく3D格闘で"1フレームの応酬"なんて話題になるけど、1フレームの誤差なんてわかりませんよ。その証拠というわけではではないけど、じつはDC版よりもPS2版のほうが、入力から技が出るまでの時間が1フレーム速いんですよ。これに気が付いた人は、僕が知る限り世界に1人もいなかった（笑）。200万人の人が遊んだというのにね。

――対戦するときはどのように？

板垣　基本的には部屋を作ってそこで対戦という形です。でも、そこは「DOA」が1台置いてあるゲームセンターで、ギャラリーが観戦できたり、ヤジが飛んだり（笑）という環境を作りたいと思っています。この根本には、特にアメリカなどでは全滅に近い状態になってしまったゲームセンターを、ネット上で作ろうという意図もあるんです。ぜひ楽しみにしていてください。



コスチュームもオリジナルに加え『作れるだけ作る（板垣）』らしい。新コスも楽しみだが、「DOA2」では、描画力が高まったコス全体の表現にも注目だ!!

「DOA3」をも凌駕するクオリティで1から作り直された珠玉の対戦格闘

DEAD OR ALIVE 2

Xboxのパワーをフルに生かして、非常に美しいグラフィックで生まれ変わったのが「DOA2」。完全移植版である「DOA1」とは好対照だ。「これを遊んだら「DOA3」にはもう戻れない(板垣)」とまで言わしめる、入魂の映像美をしかとその目に焼き付け発売を待て!

キャラクターモデル、背景、コスチュームすべてを一新!

「DOA 1」から2年後の1999年暮れ、当時最高のグラフィックを引っさげてセンセーショナルに登場したのが「DOA2」だ。新たにタッグモードを搭載し、デンジャーゾーンや、ホールドのシステム面にもバッサリとメスを入れて大改革を行った本作は、アーケードでも広く対戦が行われた。PS2版、DC版でその人気はさらに加速する。そしてこの冬、Xbox版が再び降り立つ!



全国大会が行われるほどの盛り上がりを見せた「DOA2」。今度は全世界を舞台に戦いの場が開かれる。



殺意のくノ一 あやね

霧幻天神流・覇神門に身を置くくノ一。"殺意"を向ける対象は天神門を抜け出した、腹違いの姉妹・かすみその人である。

通信のラグを考慮し、入力関係も入念に再調整



入力がシビアな技も、オフラインと同様の感覚で出せるように、通信のズレを意識した調整にも余念がない。





運命のくノ一 かすみ

行方不明となった兄・ハヤテを探すため、次期頭首の座を捨ててまで抜け忍となる。そのせいで身内から追われる立場に。

東京ゲームショウ2003レポート!!

3日間で行われたなかの「DOA」関連ニュースを完全再現!

テクモブース　Team NINJA専用コーナー設置、仮パッケージも陳列!!

「DOAX」以降、続けざまにラインナップを数えるTeam NINJA作品。テクモブースでは専用コーナーを設け、各作品の関連アイテムを展示していたぞ。

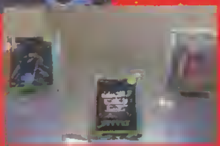


コーナーの壁にはXbox版「DOA2」のビジュアルが、大判パネルにて展示。ポスター配布も大盛況!

物販コーナーではグッズ販売も!



販売アイテムにはオンラインショップでしか手に入らないアイテムの数々が。「DOAX」の水着も!



早くも「DOAO」2作品の仮パッケージが公開されていた。早く「DOA3」と並べたい!

MSブース 9/28(日)14:10〜　Xbox Championship DOAX全国決勝大会開催!!

真夏の全国予選を経て、TGS3日目に開催された「DOAX」全国決勝大会。1000人以上もの参加者を倒してきた強者だけあって、決勝に残った4人のプレイはどれもハイレベル。白熱のバトルを見届けようと、バックステージの板垣氏も思わず観覧席に駆けつけるほどの試合内容だったのだ。そして、見事最強の称号を勝ち取ったのは、エレナをプレイした田中さん。おめでとう!



試合を見届けた板垣氏からは、「今彼らと戦ったら、僕なんてすぐ負けちゃいますね(笑)」なんてコメントしていたぞ。



優勝者の田中さん。賞品は10万円相当の旅行券やDVDプレイヤーなど、超超超豪華!

MSブース 9/26(金)13:35〜　MSコンパニオンのコスチュームをかすみが着た! 「DOA Online」実機デモ映像を初公開!!

「NINJA GAIDEN」とあわせて公開された「DOAO」の最新映像。2作品のどちらも実機による映像だが、完全移植をめざした「DOA」はもちろん、バージョンアップ版である「DOA2」はPS2版「DOA2 HARD・CORE」とは異なるステージやヒロインたちの新コスチューム、壊れたオブジェがそのまま壁になるなど、新要素も多数披露。板垣氏による解説とともにスクリーン狭しと、「DOA」キャラが激闘を繰り広げていた。また、システム画面からXbox Live対応を示すアイコンも確認! 「これで仮想のゲームセンター、コミュニティを作り上げる」とのコメントも氏の口から飛び出したのだ。

XboxLiveの項目が!!



これぞ「オンライン」の証明! 戦う以外に他者のバトルも観戦できるようだ。

続々と登場した新コス&ステージ



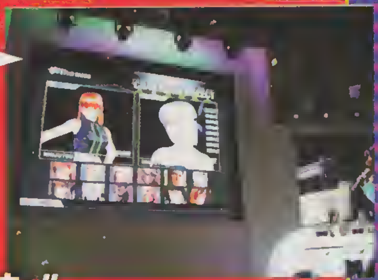
写真のティナをはじめ、新コスチュームが盛りだくさん。「DOA3」のようなステージも。



これが……

黒緑のおなじみのカラーでデザインされたMSブースコンパニオンの衣装。これと同じコスチュームをかすみちゃんが身に着けているのだ。あやねも胸元が開いているものが一瞬見えた。

こうなった!!



CHALLENGE OF "ONLINE" COMBAT!!



巨大な専用コントローラを駆使して、VT（バーティカルタンク）を操縦する。その派手なコンセプトとミリタリー感あふれる世界観でファンを魅了した「鉄騎」が、オンラインで再び目覚めようとしている。

鉄騎大戦

モニターの向こうに戦友と宿敵……「鉄騎」が5対5のオンライン版に！

専用コントローラによる"操縦"の楽しさ、リアリティあふれる戦場、そして多彩なミッションなどが魅力の「鉄騎」。そして本作「鉄騎大戦」では、それらの要素を踏まえたうえで、一歩上の楽しさを感じられるだろう。つまり、Xbox Liveを利用しての対戦・協力など"人間同士ゆえの面白さ"だ。

新たなマップ、新たな目的、そして、新たなVTなど……かつて、VTの起動スイッチに初めて触ったときのような緊張と興奮、そしてワクワクを、オンラインの仲間たちとの戦いが再び与えてくれる。



VTのカメラモニターが映し出すリアリティあふれる戦場。人間同士の協力・対戦要素は、本作の新たな面白さを見せてくれる。

ドリマガ 特報XBOX

対応機種■Xbox

今冬発売予定・完成度80%	
価格■	未定
ジャンル■ETC（操縦）	
発売元■カプコン	
プレイ人数■1人（オンライン専用　オンライン時最大10人対戦）　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）	
URL■http://www.tekki.jp/	
対応機器■鉄騎コントローラ、Xbox Live	
備考■CERO未定	

もちろん「鉄騎コントローラ」対応！

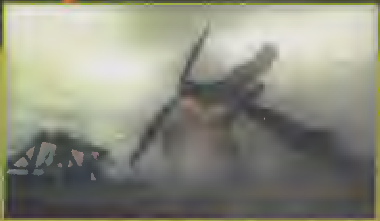


戦闘速度にギアを落とし、チューナーを合わせて味方機に援護要請をしつつ、エイミングレバーで敵機をねらって攻撃……そんな動作を可能にする専用コントローラ。「鉄騎大戦」では前作で使わなかったスイッチも使用する。

テスト締め切り迫る！

「鉄騎大戦」発売に先駆け、現在、オフィシャルホームページ募集しているパイロットテストへの参加の締め切りは10月10日！　本誌を発売日に購入した「鉄騎」プレイヤーは今すぐ志願してほしい。なお、応募内容はすべてチェックの上で選考するそうなので、フリー記入欄に熱い思いを書き込め！

詳細情報はここをチェック！
http://www.tekki.jp



■募集期間
[illegible]～10月10日

■テスト開始・テスト期間
10月[illegible]

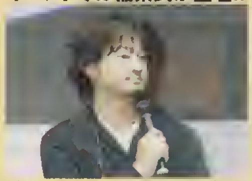
■募集人数
[illegible]

■応募資格
3.「鉄騎」を所持している
4. Xbox Liveに接続可能な環境を所有している

東京ゲームショウ2003の「鉄騎大戦」リポート

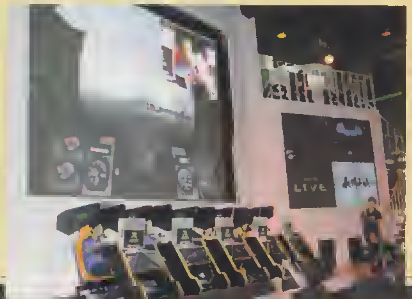
先日開催された東京ゲームショウ2003にも、「鉄騎大戦」が登場。その内容は、マップとVT限定の敵拠点制圧&敵VT撃破戦だ。操作が特殊なゲームなだけに、プレイしていた人の多くが「鉄騎」プレイヤーのはずだが、それでも行列が絶えることのない盛況ぶり。マップモニターへのズームができたり、5速にするとローラーダッシュ(?)ができたのが気づいた変更点。気になる通信のタイムラグは、VTの反応速度が少し重くなったかな……というくらいで許容範囲。このため、操作感は少し変わっているが、それほど大きな問題ではなさそうだ。スライドステップで敵弾をかわしつつ、味方機との連係して進軍していく本作の醍醐味が十分感じられた。（竹下ツバサ）

イベントでは稲葉氏が登壇!!



対戦ステージイベントでは、プロデューサーの稲葉氏も登場。

マイクロソフトvs.カプコン!!



離れた場所に位置するマイクロソフトブースの5台と、カプコンブースの5台で通信対戦を行った。

キャンペーンとフリーミッション……2つのモードで戦闘できる！

1人用プレイは「鉄騎」にまかせたかのように、「鉄騎大戦」は完全にオンライン専用となっている。収録されるモードは2種類。1つはフリーミッションで、もう1つはキャンペーンモードだ。キャンペーンモードでは、プレイヤーは海市島評議会か、環太平洋機構のどちらかの兵士として登録する。そして、幾度となく起こる局地戦の結果により、海市島の制圧を行うのだ。それは、まるでオンライン上の戦争、まさに「鉄騎大戦」なのだ。



CAMPAIGN

パイロットテストでは1カ月にわたり、海市島評議会と環太平洋機構が戦う。戦果により戦況は刻々と変化する。



FREE MISSION

キャンペーンの戦況を変えず、純粋に対戦を楽しめるモード。機体は失わないが、ポイントなども入らない。

パイロット登録・VT購入

「鉄騎大戦」を始めるには、前作同様に自分の分身であるパイロットを登録する。今回は通信時に顔が表示されることもあり、年齢だけでなく、顔のパターンなども登録できるようだ。パイロットのデータとどちらの軍に所属するかが決まると、次は自分の乗るVTを、配備請求ポイントを使って手に入れる。

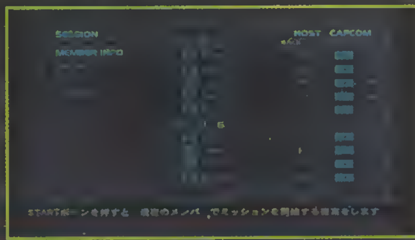




登録データには「学徒兵」などの項目も。年齢が若いためだろうか。キャンペーンモードであげた戦果により変化するのだろう。

ブリーフィングはボイスチャット

戦闘に参加する際は、まず参加者を募る画面に入る。ここでのやりとりは、すべてボイスチャットを利用する。フリーミッションの場合は、ここで代表者が戦場などの設定も行うようだ。



激化する戦況に、両軍ともに新型VTを続々投入！

5対5の対人戦になったことで、戦術は個人技量の重要性から、集団戦闘によるチームワークへと大きく変化する。VTにも、それらに合わせてさまざまな変化が求められるだろう。現段階でも、すでにさまざまな機能を持つVTが導入されることが判明している。支援機や偵察機など、「鉄騎」ではあまりニーズのなかったもの、存在しなかったものなども活躍することに？



陽動、挟撃、奇襲、待ち伏せ……さまざまな戦術が行える、または受ける戦場で、機体のバリエーションは欠かせない。

VTをカスタム

VTにはそれぞれ装備可能な武装・装備があり、それらを重量制限内で自由に搭載できる。さらに「鉄騎大戦」では、カラーリングや迷彩塗装、エンブレムなどまで自由に作成可能。エンブレムは送受信で、独自の部隊章にもできる。

カラーリングも自在に変更！





迷彩パターン、エンブレムも設定可能！

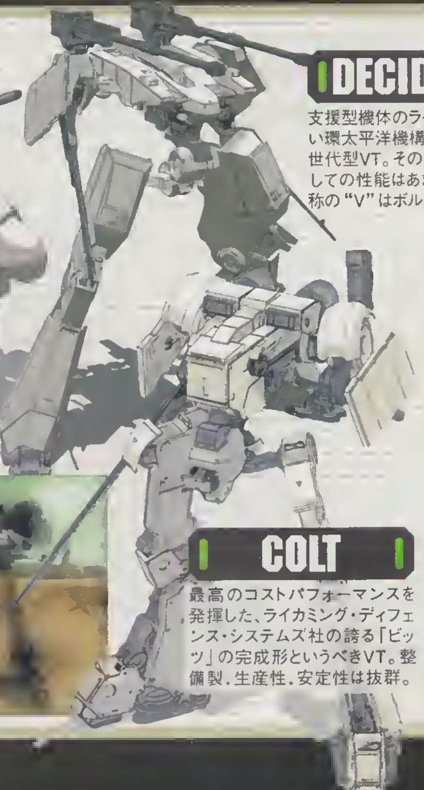


GARPIKE

グッドマン社の誇る第二世代VT、スカーフェイスⅡの発展型で、防御力、機動力ともに大幅に上昇した強襲型VTだ。その性能は、環太平洋機構の主力機をも圧倒する。



ビッツは武装が貧弱だったが、海市島軍の初期主力機体となるか？



DECIDER-V

支援型機体のラインナップに乏しい環太平洋機構が急造した第一世代型VT。そのため支援機体としての性能はあまり高くない。名称の"V"はボルキャニックの略。

COLT

最高のコストパフォーマンスを発揮した、ライカミング・ディフェンス・システムズ社の誇る「ビッツ」の完成形というべきVT。整備製、生産性、安定性は抜群。

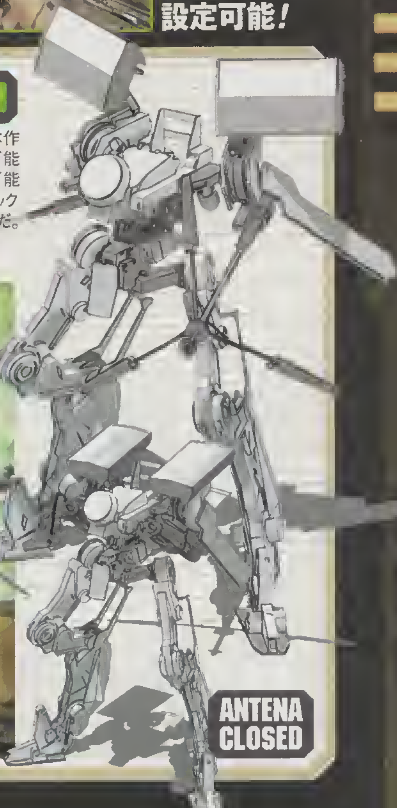
SHEEP DOG

レーダーに敵が表示されない本作において、重要となる索敵が可能な新型機。敵の位置を把握可能で、手元のレーダーパネルをロックオンすれば、通信の傍受も可能だ。





情報戦という重要な任務の遂行のためには、隠密行動がポイントになる？



ANTENA CLOSED

ただのオンライン対応ではない！「鉄騎大戦」の新要素をチェック！

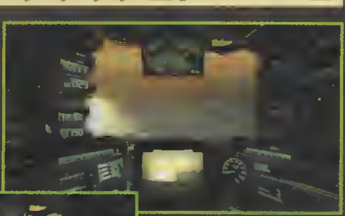
「鉄騎大戦」はXbox Liveに対応して、キャンペーンモードで海市島争奪戦に参加できる、というだけではない。オンライン対戦を前提としたバランス調整などはもちろんのこと、純粋に「鉄騎」の続編として採り入れられた新要素がいくつもある。ここでは、それら新要素をまとめてみた。

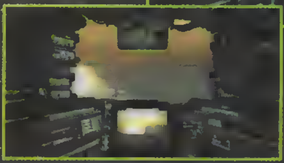


コックピット内を見渡すなどのちょっと風変わりな機能をはじめ、細かい変更点はいろいろと多い。

① トグルスイッチでアンブッシュ！

酸素供給をはじめ、各種システム類を制御する5つのトグルスイッチ。「鉄騎」では、起動オペレーションの1つでしかなかったが、本作ではこれらをOFFにすることで、敵からロックオンされなくなる。ただし、この状態ではこちらも移動・旋回・攻撃ができなくなるうえに、酸素供給もストップしてしまうため、このまま一定時間放置しておくと、パイロットの命にも危険がおよぶことになる。





ロックオンができないため、敵は肉眼でこちらを探すしかなくなる。入り組んだ場所での待ち伏せ戦法などに利用できそうだ。

② 新武装・スナイパーライフルで狙撃手に

スカーフェイスなどに搭載可能な、新武装のスナイパーライフル。単に遠距離攻撃に適した武器、というだけでなく、装備しているときにF1ボタンを押せば、スナイパーモードを発動できる。スナイパーモード中は、通常の画面ズームでは不可能な倍率までメイン画面を拡大できる。有効射程はわからないが、これなら敵の視界外からねらいをつけることもできるので、今まで限られた有効射程内での戦闘がメインだったVT戦に、新たな戦い方が生まれるだろう。





相手の見えないところでじっと待ち、必殺の一撃を放つ……といったゴル○風の利用法はもちろん、後衛としても利用可能？

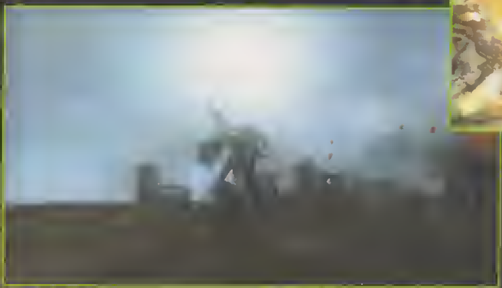
③ 脚部破壊で敵を鹵獲

VTを手に入れる方法は、配備請求ポイントを消費して、正攻法で入手するだけではない。敵のVTを戦闘不能にして鹵獲（敵の軍用品を奪い取ること）もできる。鹵獲の際には、ロックオンをはずし、脚部を破壊する必要があるようだ。敵勢力のVTに乗りたいときには、この方法をねらってみるのもいいかもしれない。

相手の脚部を破壊するには、高度な射撃技術が要求される。





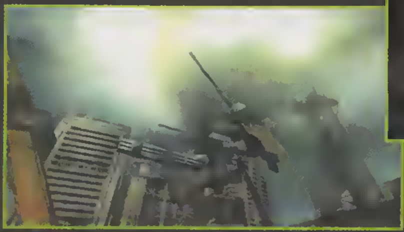


リスクは高いが、成功すればタダでVTを手に入れられるチャンス。逆に自分で使う場合、うかつに高級な機体を選択してしまうとねらわれることになるかもしれない。

④ 支援機専用コクピット登場

「鉄騎」では、VTのコクピットは世代によって3種類に変化したのみだった。しかし本作では、写真のようにVTの種類によってレイアウトが変化するものもあるようだ。





ボルテクスなど支援型VTは、榴弾砲を使用するためにレーダーが大きめになっている。シープドッグなど索敵用のVTにも、専用のコクピットがある？

⑤ 5対5の連携、そして拠点の制圧が勝敗のカギを握る

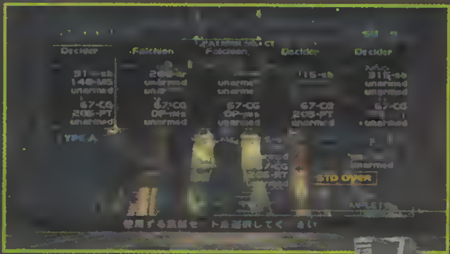
「鉄騎大戦」のポイントともなる5対5のオンラインバトル。これまでは、進軍ルートやポジション取り、回避や射撃のセンスなどが重視されてきたが、今回は味方との連携が最重要の戦術となるだろう。また、マップには各勢力のVTの出撃拠点が点在する。ここを占領されると、次回から味方の出撃できる場所が絞られるため、戦況は不利になる。最悪の場合、出撃地点が1カ所に絞られて、起動時を襲われるなんてことにも……!?





出撃拠点をすべて占領されると、再出撃ができなくなってしまうことも。もちろん重要な場所ゆえに、相手を誘い込む場所にも使えるかも？

⑥ 出撃前の調整もよりビジュアル的に進化！



塗装パターンやエンブレムも設定できるゆえに、自分の操縦するVTの外観にこだわりたい人もいるだろう。外見を変える専用パーツはないようだが、装備によっても見た目は大きく変わる。ハンガー内の画像でチェックせよ！

登録式で一発換装！

装備パターンをあらかじめ登録しておけば、一発で換装可能。ミッションや作戦に応じて、手軽に武装を変えられる。



出撃中は自機の外観を確認する方法はないので、ここで見た目もしっかりチェックしておこう。



新たなる海市島争奪戦が始まろうとしている……!!

INTERVIEW

稲葉プロデューサー、河野ディレクターが目指す

「鉄騎大戦」という戦場

パイロットテストを直前に控えて多忙なお2人。応募要項はすべてチェックして決めるとか。また「テストではこっそり開発が参加しているかも。最初からうまいヤツは疑っていい（笑）」とも。



いよいよパイロットテストが開始間近となり、期待の高まる「鉄騎大戦」。いまだ誰も見たことのない、その戦場はどんな場所なのか。制作者である稲葉、河野両氏の話から、各々が推察してみてほしい。

開発状況はいかがですか？

稲葉■企画的にはもうできてますよ。パイロットテストでもバランス調整以外、ほぼ製品版と変わらないものを出します。

河野■ゴールは見えている状態ですね。ネックだった通信のタイムラグもかなり良くなりました。これだったら問題なくプレイできるという状況まできています。

通信の部分が大変ですか？

河野■そうですねえ。あのモデリングであのマップの広さで5対5って、これまで存在していないので、初挑戦ばかりで。

稲葉■一番ねらっちゃいけないところをねらっちゃったよね。

河野■あれはやっちゃいけなかったんだよね。アンタッチャブルな領域。

稲葉■マゾなのかっていうぐらい（笑）。

通信対戦専用という部分以外では、「鉄騎」との違いはどこに？

河野■機体単位のバランスも大きく変わっていますし、人間同士との対戦というのと通信の都合上もありますけど、かなり操作感は変わったかなと思います。エイミングレバーの移動速度が若干遅くなったりとか、そういうところはあるかなと。人間同士だと、COMのルーチンとは比べものにならない頭のよさがあるので、そこで遊べるバランスに補正はかけてありますね。

ゲームのルールは変わりましたか？

河野■賛否両論なところでは、味方の弾は当たらない処理をしています。同士討ちで機体を失ってギスギスしたりするのも嫌ですし、榴弾砲とか、当たるようにすると撃てる瞬間がすごく限られて使えなくなっちゃうんですよ。「鉄騎」ではプロミネンス使えばどこでもクリアできるバランスでしたが、今回は支援型機とか、特化したVTを使えるようにしたかったので。それぞれのマップとかプレイヤーのスタイルに合わせて機体を選んでもらっても全然かまわない。

ほかに変更点は？

河野■個人技量より戦略のほうが大事になるように、マップがある程度広くなりました。狭い範囲でわーっと戦うのは、あまり「鉄騎」の操作感に向いていないと思うんです。しかし、そうすると今の移動では遅いので、5速をローラダッシュモードにしました。戦略移動のときはそれを使って、敵が見えたら3速くらいの戦闘速度にするとか、そういうプレイスタイルも変わってくるでしょう。

通信はボイスチャットなんですよね。

河野■原則としては1対1オンリーのボイスチャットです。うまく切り替えて、連携が取れるとすごいです。まあ、最初は同行するペア同士で常に回線を開いて交信しながらやっていく。まずそこが基本でしょうね。

機体の種類も増えましたね。

河野■索敵型のシープドッグとか、ガーパイクなど強襲型とか。あと、それ以外では……まあ、ちょっと何かあるかもしれない（笑）。「鉄騎」のラスボスとはいかないけど、すごくゴッツイ機体が。

入手には何か条件が？

河野■まだお話しできませんが、レア機体もあります。なかなかお目にかかることはないようになってますけど。

キャンペーンモードでは機体を失っていくのはシビアですね。

河野■シビアだと思いますよ。ポイントがないと、いつまでたっても1,000円のビッツとか、2,000円のディサイダーでがんばることになりますし。第二世代以降は値段が跳ね上がってて、プロミネンスなら10,000円以上する。

最初は索敵型とか強襲型とかはあまり買えない？

河野■期間が進まないと出現しない機体もありまして。索敵型は……今のところ80,000円くらいですかねえ。

稲葉■円で言わないでよ（笑）。

ミッションに制限時間はありますか？

河野■20～30分すると、どういう状況であってもタイムアウトで決着がつくようにしようと思ってます。いつまでもだらだらやるってのにはしたくなかったので。

ミッションの種類にはどんなものがありますか？

河野■目標物破壊系と拠点の防衛などありますね。キャンペーン以外で面白いミッションを用意しているんですが。基本的には拠点を占領して敵側のポイントをゼロにするのが原則ですね。

東京ゲームショウでの出展バージョンについてはいかがですか？

稲葉■Xbox Liveではなく、システムリンクで対戦ができるものです。ステージも本編とは違いますし。

河野■楽しみのごくごく一部を味わえるだけのもので、本編では深い楽しみが待っています。あれがすべてだと思って判断されるとお互いに損をします（笑）。

最後にひとことメッセージを。

稲葉■ユーザーの方は、楽しみにしていてほしいですね。「鉄騎大戦」は「鉄騎」ユーザーのためのサービスだと思っているので、大々的に宣伝とかはしませんが、こんなむちゃくちゃな商品は今後作れないと思いますので、この祭には参加しないと損ですよ。

河野■本当に参加してください！ 「鉄騎」ユーザーは全員参加をお願いします。

楽しみにしています。



「新しい戦法とか戦術が次々出てくる。そういうのを楽しみにしているんですよ」

「鉄騎大戦」ディレクター
河野一二三
「鉄騎」と「鉄騎大戦」のディレクターを務める。第4開発部の三上真司氏に無難な企画を次々と却下され、とっておきであると同時にリスキーな「鉄騎」の話をして、ゴーサインを受ける。そのほかの代表作は初代「クロックタワー」。



「フリーミッションで1対5もできます。いいなあ。カッコイイですねえ（笑）」

「鉄騎大戦」プロデューサー
稲葉敦志
「鉄騎」「鉄騎大戦」をはじめ、「逆転裁判」や「ビューティフルジョー」などを手がける第4開発部プロデューサー。「鉄騎」開発では「お前のほうがソロバンはじくのうまいんだけどな」と、当時の三上部長をボヤかせたとか。









魔牙霊 -magatama-™

中世の日本を舞台に2本の剣で魑魅魍魎をぶった斬る、剣戟アクションが登場する。「神殺師」と呼ばれる剣と霊力の使い手を操り、戦乱の世に起きたクーデターを阻止するのだ。

爽快二刀流アクション見参!!

今やアクションというジャンルの主流になりつつある剣戟アクションだが、オロチと呼ばれる生命体との連携攻撃によって、奥の深い戦略を楽しめる本作。また、Microsoft Game Studios初の日本チーム内部制作タイトルということもあり、ターゲットを日本人にしぼった映像や世界観など、注目すべき点も多い。







導 シナトを導く旅の芸人

踊り子

クレハ

幼少の頃から旅を続ける、旅芸人一座の踊り子。世の中を渡り歩いた豊富な知識を生かし、京に潜入したシナトと出会ってからは、さまざまなアドバイスをあたえてくれる。

刺青と陰陽の剣

神殺師にあたえられる2本の剣は、悪霊を滅殺する力を持った陰と陽からなる一対の剣。この剣を交互に繰り出す剣技が、神殺師独特の戦い方だと伝えられている。背中の刺青は厳しい修行を経た皆伝の証である。





剣 祓 陰陽の剣が異形を祓う!

神殺師（カミゴロシ）

シナト

イズモに生まれた神殺師。スベラの秘術を手に入れたモンカンの力に対抗するため、封印されていたオロチを伴い、異形のものたちへと挑む。幼い頃から神殺師としてのあらゆる知識と技をたたき込まれている。

NEW! ドリマガ 特報 XBOX

対応機種■Xbox

11月20日発売予定・完成度90%	
価格■	6,800円
ジャンル■	ACT（3Dアクション）
発売元■	マイクロソフト
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.xbox.com/ja-JP/
対応機器■	Dolby Digital (5.1ch)、HDTV、D2対応
備考■	CERO 15才以上対象

2本の剣の組み合わせで多彩な連続技が繰り出される

基本となる剣攻撃は、連続攻撃と特殊攻撃に分けられる。Bボタンをタイミング良く押すことで、2本の剣を交互に振りかざす通常攻撃に加え、連続攻撃中にボタン長押しを織り交ぜることで、強力な特殊攻撃も繰り出せる。本作はこれ以外にも「オロチ」を交えた攻撃方法などがあるが、基本はBボタンのみで華麗な攻撃が繰り出せるので、アクションゲームが苦手な人でも、簡単に爽快感が味わえる点が魅力だ。最初は三連斬までしかない連続技も、シナリオが進むに連れてコンボ数が上昇し、オロチとの連携攻撃ができるようになれば、さらに多彩な攻撃が可能になるぞ。



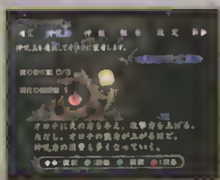
Bボタンだけで、簡単に連続攻撃が成功する。すべての攻撃の基本となる技である。



連続攻撃の最中に、Bボタンを長押しし、攻撃力が高く範囲も広い特殊攻撃をねらおう。

神呪玉で新たな能力が具現化する!

各ステージに隠された神呪玉を入手し、シナトやオロチの能力をパワーアップしよう。神呪玉をオロチの頭部に埋め込むことによって、剣による連続攻撃回数をアップさせたり、攻撃に追加属性を持たせることができるのだ。ステージの特徴にあわせて神呪玉を選択し、敵の弱点をつくといった使い方も効果的だ。



神呪玉を装備したことによって、オロチの攻撃に炎の属性か追加されるようになった



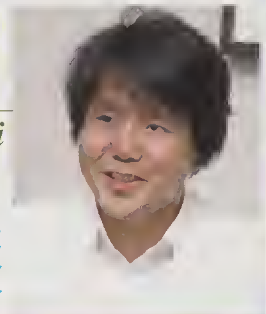
オロチが成長していくことによって、複数の神呪玉を同時に装備できるようになるぞ

「魔牙霊」は、日本人が手がける、日本を舞台にした日本製のゲームだ!

「考え方としては、日本人にしか作れないゲームを作らないと、やっている意味がないんじゃないかって思ったんです。せっかく僕らは日本人に生まれて日本でゲームを作っているわけですから、やっぱり『メイドインジャパン』のスタイルを貫きとおしたいなって。

実際に制作にとりかかったのは去年の春だったけど、その頃から日本を舞台にしたアクションゲームを作ろうと考えていて……。『剣』を使った主人公が波乱万丈の戦乱を駆け抜ける絵巻――。けれども舞台はあまり公になっていない『鎌倉時代』を選んで。クスノキやアシカガなど……そういった題材を使ったゲームにしようと。設定としては、鎌倉幕府が崩壊する時代の裏側で、『こういうような動きもあったんだ』という架空の物語が体感できるようになっているんですね」

プロデューサー
川井博司
Hiroshi Kawai



「Xboxは北米生まれだけあって海外を題材にしたゲームが多い。だからこそ僕たちは『和』をモチーフとした、『日本人にしか』作れないゲームを打ち出したいと考えています。本作は日本のマイクロソフトスタジオとしても初のアクションゲームで、いろんなチャレンジが詰まった作品なんです」

神をも喰らう太古の力 オロチ



神々がまだ人の世で崇め畏れていた太古の時代に、神の手によって退治された忌まわしき存在。その身体はイズモの奥深くに封印され、イズモ機関によって厳しく監視されている。



シナトが敵にダメージをあたえることで、オロチを操る神呪力を回復できる。

オロチで敵を倒して狂乱ゲージをためよう

オロチによる攻撃の1つに、狂乱攻撃がある。狂乱攻撃とは、複数の敵に同時に大ダメージをあたえることができる技だ。オロチで敵を攻撃することによって、画面左下にある球状の狂乱ゲージに液体がたまっていき、ゲージが満たされると、狂乱攻撃が発動可能となるのだ。狂乱ゲージがマックスになってから一定時間が経過すると、ゲージは減少してしまう。オロチの興奮状態をつねにチェックしつつ、たまったゲージは遠慮せずに積極的に放出していこう。



狂乱ゲージがたまったら、敵を一掃するチャンス! Yボタンで狂乱発動だ!!

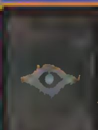


狂乱発動

連続技がヒットしたら龍撃のチャンス!

同じ敵を何度も攻撃すると、その敵に着眼することができる。この時に十分な神呪力があれば、着眼した敵をオロチに攻撃させる「龍撃」ができるようになり、通常の攻撃よりも強力なダメージを与えられる。しかも、龍撃で攻撃したときの敵の状態によっては、連続技に組み込んだり、ダウンした敵への追い打ちとしても使用可能なのだ。

着眼状態でオロチを使え!



オロチが敵に着眼すると、敵の身体に着眼印が表示される。着眼印は一定時間が経過すると消えてしまうので、表示されている間にXボタンを押して龍撃を行おう。神呪力ゲージが一定以上たまっていないと、龍撃は使えない。連続攻撃を当てて、神呪力をためるのだ!



たとえ連続攻撃の最中であっても、龍撃は使える。着眼印を見逃さないように。



Xボタンを押せば、オロチが攻撃してくれる。操作は不要なので、自分は剣で攻撃続行だ。

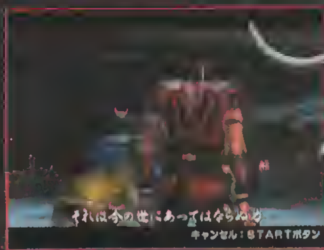
陰陽の剣が異形を破う!

陰陽の剣が異形を破う!

開かれた異界の扉によって京は魔都へと変貌した……

中世、日本……。バクフに対立するヤマトの大僧正モンカンは、ミカヅチと手を組み、日増しに勢力を拡大していた。さらにモンカンは秘術を使い、異形の者どもを解き放った。ここにきて全国の神官、社を統括するイズモ機関は、神殺師シナトにオロチの力をあたえ、モンカン討伐の命を下したのだった……。







獅獣神

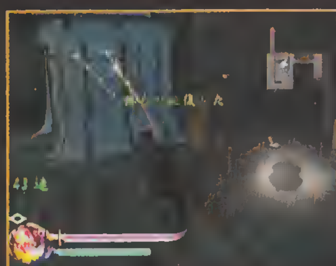
オロチの力に惹かれてシナトの前に姿を現した正体不明の異形。シナトへ話しかける口ぶりからは、高い知性すら感じられる。敵とも味方ともわからぬ存在だが、かなりの迫力だ。



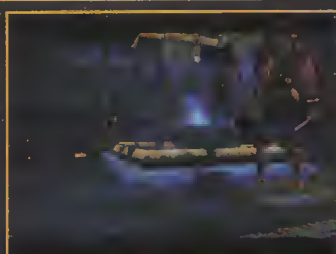
スベラの秘術で放たれた妖怪群がモンカンとともに京に迫る！

ステージ01 魔京潜入 ◎まきょうせんにゅう

すでに異界の扉は開かれ、京は魔都と化してしまった。単身京に潜入するシナトの使命はただ1つ。ヤマトの長であるスベラの秘術を盗み、すべての災厄の元凶である大僧正モンカンを倒すことである。行く手を塞ぐ呪いの扉の奥深くへと進んだシナトは、京を荒廃させた呪具、モンカンの護摩壇を発見する……。

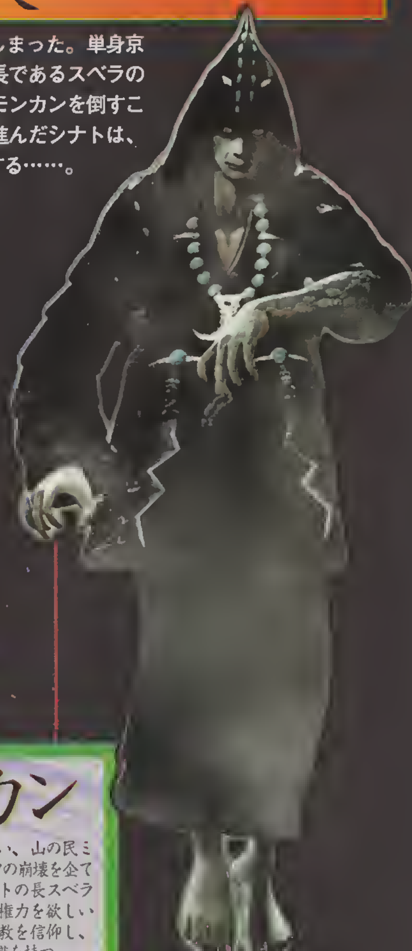


ステージ中に出現するアイテムで、体力や神呪力を回復。中にはゲージを減少させるアイテムも!?



モンカンの護摩壇を発見。護摩壇を破壊することができれば、いよいよモンカンとの対面だ。





モンカン

スベラの秘術を奪い、山の民ミカヅチとともにバクフの崩壊を企てる異形の僧正。ヤマトの長スベラが姿を消したのち、権力を欲しいままにしている。邪教を信仰し、呪術に関する深い知識を持つ。

SHT（シューティング）に近いアクションゲーム 直感でわかる操作性と爽快感がポイント

「いくら『このゲームは爽快だ』なんて謳ったところで、操作が複雑だったり画面が見づらかったり、爽快感が味わえるまでの過程が長ければ、それは結局のところ『おもしろい』とは公言できないし、途中で飽きられかねない。だったら『何をするべきか？』を追求すると、やっぱりコントローラを握ってすぐに遊べて、かつ作品が持つ『おもしろい』と思える部分が短いスパンで定期的にやってくるような仕掛けが必要かなと。そういう点で『魔牙霊』はアクションゲームだけどもシューティングゲームに近い感覚で楽しめるようにしました。敵がいれば剣を振って倒す。敵がたくさん出てくればオロチでロックオンして敵を一層するみたいな感じでね。だから本作では、触ってすぐに体感できる魅力を味わえると思うんですよね。動き回って敵を一層する快感を楽しんでください」



アシスタントプロデューサー
内田 努
Tsutomu Uchida

「二刀流を生かした派手なエフェクトと切れ味と爽快感を、直に手で感じてください。オロチを使った連携攻撃のバリエーションを模索し、効率よく敵を倒す方法を探す楽しみもあります。二刀流のアイデアも、元はといえば当時制作現場で観た『スターウォーズ エピソードI』がきっかけなんですけどね(笑)」

クレハに集まる情報をもとに次のステージをセレクト!

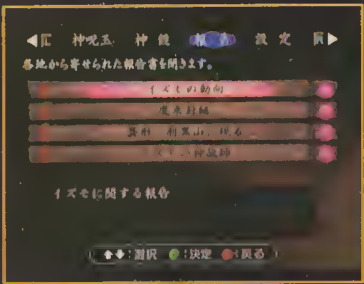
ステージをクリアすると、ステータスメニューでクレハのもとに集まった乱波から情報を確認できる。各勢力の状況や、各地に広まるうわさなどを確認しつつ、次に訪れる場所を決定していこう。移動メニューを開くとクレハが用のありそうな場所を教えてくれるので、クレハのアドバイスにしたがって進んでみるといいだろう。困ったときは情報をチェックだ!



バクフの将軍と手を組みモンカンの野望を阻止せよ!

モンカン討伐に動いているのは、イズモ機関だけではなかった。京へ侵攻しようとするバクフの軍勢と出会ったシナトは、バクフの将軍、アシカガからモンカンに対する共闘を提案されるのだった。





クレハのもとには、さまざまな情報が集まってくる。何気ない記述の中にも、モンカンに対抗する手段が隠されているかも……!?



ステージごとのワールドマップでも、クレハといっしょに行動することになる。クレハのアドバイスを聞き逃さないように。



アシカガ

いまだ安定しないバクフを率いる将軍。突如として京を崩壊に陥れたモンカンのクーデターを鎮圧するために、京に攻め入ろうとする。



ドウヨ

アシカガとともに行動するバクフの女武将。全国に乱波と呼ばれる忍者を放ち、モンカンの野望に抵抗する。クレハの姉でもある。

ステージ03 太古の封印 (たいこのふういん)

オロチの力は、完全ではなかった。オロチと同じく太古に封印された力、四神。その命をオロチにささげることによって、オロチは真の力を取り戻すという。しかし、四神が封印された場所の記録は、イズモ機関にすら残されていない。クレハによれば、北の地にある霊峰、羽黒山にその手がかりが隠されているらしいのだが……。とりあえず羽黒山に向かってみよう。



空中を浮遊する金色の銅鐸。はたして四神の封印と、なにか関係があるのだろうか!?



立体的に構成された羽黒山。敵の数も多く、空中と地面の両方からの攻撃に苦戦は必至!



山の民ミカヅチ

シナトの前に立ちはだかるのは、妖怪ばかりではない。山の民であるミカヅチは、れっきとした人間であり、バクフともヤマトとも違う彼ら独自の社会を築いている。彼らの頭領はクスノキ。だが、いまだその姿を現していない。

「Xboxいいじゃん」「『魔牙霊』いいじゃん」って思ってもらえるアクションゲームだと自負してます

「本作は、繰り返し遊ぶ要素や隠し要素もふんだんに取り入れていますが、これを除いてストーリー自体は約10時間ぐらいでクリアできるような設計にしています。当然ストーリーはゲームをする上での動機付けの要素としてあるわけですが、何から何まですべてをイチから10まで語るようなことはしていなくて、あくまでもゲームを進めながら、いろいろな謎を想像して楽しむといったような感じにしています(川井)」

「やっぱり詰めすぎるとどうしても複雑さにつながりかねないので、アクション面にしてもストーリーにしても、ほどよい加減で制限をしていて。たとえばモーションパターンは60フレームを採用していますが、直感的に『爽快』を体感できる瞬間のアクションは、『ここからここだろう』とか、何回もキャラクターを動かして検証した結果を表現しているんですよ。そういったさじ加減がうまく表現できたなと自負しています(内田)」

「本作全体を通して、『この作品いいじゃん』ってことがわかってもらえる作品だと思っています(笑)。BGMも和風の基盤がありながらも、いろいろなバリエーションをいれていますから、BGMのほうも楽しんで欲しいですね(川井)」



「本作の醍醐味はやり込み要素とその攻撃バリエーションの豊富さにある」と川井氏。なかでも、「単調になりがちな攻撃バリエーションに幅を広げる『オロチ』の存在は、『魔牙霊』を語る上では欠かせない存在である」と内田氏。その快感は直に君の目で手で確かめてほしい。

日本の家庭用ゲーム市場に「FPS（1人称視点SHT）」旋風を巻き起こした「HALO」。Xboxファンなら誰もが待ち焦がれる続編について、前作とともに検証していこう。



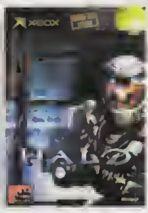
ドリマガ特報XBOX

対応機種	Xbox
2004年発売予定	完成度・？%
価格	未定
ジャンル	ADV（SFシューティングアドベンチャー）
発売元	マイクロソフト
プレイ人数	1〜4人（システムリンクプレイ時最大16人）
ディスク枚数	1枚（DVD-ROM）
URL	http://www.xbox.com/ja-jp/
備考	XboxLive対応予定、システムリンク対応予定、DolbyDigital 5.1ch対応

HALO

「HALO2」発売に向け今こそ前作を再確認せよ

Xboxのヒット作として、全世界の売り上げが300万本以上に達した「HALO」。この日本でも発売直後から、その完成度の高さにより、数多くファンを生み出している。本作の最大の魅力、それはなんと言っても、世界観からゲーム中のキャラクター、背景といった外観から、敵の思考ルーチンなどの内部処理まで、まったく妥協を許さない作り込みにある。あらゆるシチュエーションの戦場、そして演出、最大16人対戦可能なシステムなど、既存のゲームを凌駕するスケールは、まさにキングオブFPSと呼ぶに相応しい。ここでは多くのユーザーに衝撃を与えた前作、そして、これまで公開された「HALO2」の情報を再検証。あらためて「HALO」とはどんな作品で、どういったものだったのかを再確認する。



HALO 対応機種Xbox
発売中（2002年4月25日）
■6,800円■ADV（SFシューティングアドベンチャー）
■1〜4人プレイ（システムリンクプレイ時最大16人）
ストーリーモードでは1〜2人、対戦モードは2〜4人での同時プレイが可能。また、4台のXbox本体とソフトを用意すればLANケーブルを接続することで、最大16人までの対戦が可能だ。



SPARTAN II MASTER CHIEF

本編の主人公、対コヴナント戦闘用に組織された特殊機甲部隊「SPARTAN-II」最後の生き残り。階級名は「マスターチーフ」だが、戦艦オータム乗組員からは尊敬の念を込め「チーフ」と呼ばれる。オータム内部でコールドスリープされていたが、コヴナントのオータム襲撃により眠りから覚め、人工知能コルタナとともに艦を脱出。未知の環状惑星「ヘイロー」に降り立ち、コヴナントと激戦を繰り広げる。





時は2552年。地球はもはや人口過剰の限界に達し、人類の多くが他の惑星に入植していた。地球の統一政府が国連宇宙司令部を通じて植民地建設に全力を挙げてきた結果、今では何百万人もが太陽系惑星で暮らしている。

人類の植民地開発活動の拠点は、惑星「リーチ」と、民間用の殖民船や国連宇宙司令部の軍事向けの戦艦を建造している惑星間海軍「ヤード」だ。しかし、32年前、地球から遠く離れた植民地「ハーベスト」との連絡が途絶える。調査のため送られた戦闘部隊は全滅し、損傷を受けた宇宙船1隻だけが惑星リーチに戻った。生き残った乗組員によれば、多数の未確認船艦が突如現れ、いとも簡単に地球軍を壊滅状態にしたという。これが、人類にとって初めての地球外生命体「コヴナント」との遭遇だった。

惑星リーチでは、対コヴナント用特殊機甲部隊の開発という極秘の軍事計画「SPARTAN-Ⅱプロジェクト」が進行していた。ところが、SPARTAN-Ⅱをコヴナントの宇宙船に送り込み、彼らの本拠地を探る2日前に、コヴナント軍が地球へ接近していることが判明する。コヴナントの地球侵略を防ぐため、人類とコヴナントの激しい戦いが繰り広げられたが、敵の手を逃れることができたのは戦艦「オータム」1隻だけだった。最後の1体となったSPARTAN-Ⅱを乗せた戦艦オータムは、ブラインドワープにより地球から遥か遠く離れた宇宙のどこかにジャンプし、コヴナントを地球から遠ざける作戦を開始する。（「HALO」ストーリーより）

バンジースタジオ・マネージャー　ピート・パーソンズ



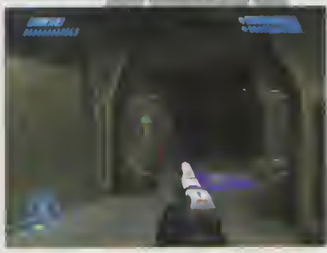
「HALO2」の企画は去年の8月からスタートし、前作をあらゆる面で昇華させることを念頭に置いて制作中だ。

なかでもストーリー部分にはより深みを持たせ、登場するキャラクターも面白味のある個性を追加したよ。注目のアクション部分では、走行中の車両に飛び乗ったり、右手にプラズマライフル、左手にはマシンガンといったように、2丁拳銃スタイルも可能にした。ゲーム自体も私たちが最初に思い描いたビジョンどおりに再現できているよ。日本でも「HALO」は多くのファンによって楽しまれているみたいだけど、今度の「2」ではもっと増えることを願っているよ。（2003年5月：E3会場　L.Aにて）

コヴナントとの戦いから、惑星HALOへの降下

チーフが乗艦する戦艦オータムへのコヴナントの襲撃。そして惑星「HALO」へと脱出したチーフは、キース艦長を始め、他のオータム乗組員を救出しながら対コヴナント反抗作戦を開始する。

「HALO」は、危機に瀕した戦艦オータムからの脱出や、単独行動になってしまった不安。そこから味方との合流による希望を見出すまでの流れが描かれる。単独・集団という構成、さらには多彩な乗り物が登場する豊富な戦場のシチュエーションに加え、特に海兵隊員とともに戦う際の、彼らのウイットに富んだ会話やリアクションを前半では堪能できる。



コヴナントの攻撃は厳しく、地形や天候、ステージ構成も考えた戦い方が必要だ



本作の魅力の1つに、海兵隊員たちとの共同作戦がある。戦力としてはイマイチな彼らだが、とにかく用意されているセリフの種類に驚く彼らの会話を聞くだけでも十分に楽しい

とは何だったのか？

第3勢力フラッドの存在、そしてHALOの破壊

物語の中盤から、この作品は雰囲気が一変する。「洪水」を意味する寄生生物フラッドの復活、そして惑星「HALO」は、フラッドの繁殖を止めるため、餌となる全宇宙の知的生物を抹殺する装置と判明する。その時すでに味方の姿はなく、チーフは単身HALOの管理システムの破壊へと向かう。前半とは正反対の重苦しく絶望的な状況、プレイヤーは人類を救うという使命感を抱き、ただ銃を握る。敵を倒し、死力を尽くした者だけがラストシーンを見ることができるのだ。（「HALO」より）



惑星HALOとは、太古に高度な文明を誇った先駆者「フォアランナー」が、フラッドを封印するために作った施設だった。フラッドが復活した今、HALOはフラッドの餌である知的生物を消滅させることで、フラッドの絶滅を図ろうとしていたのだ。

フラッド復活時に海兵隊員は全滅し、そしてキース艦長も奴らの手に落ちた。チーフはコルタナとともに、HALOに墜落した戦艦オータムの原子炉を暴走させることで、惑星の破壊を目指す。孤独と緊張感が全体を包む中、君は人類を救えるだろうか？

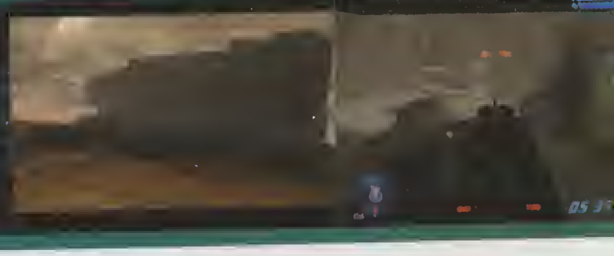


ドリマガから見た「HALO」

「HALO」と出会えたことはとても幸せだ。狡猾に、そして激しく襲い掛かる敵に対するため、プレイヤーはあらゆる武器、戦術を駆使して勝利を目指す。そこでプレイヤーは、いかに大胆に、そして臆病になれるかを本作は示してくれるだろう。また、ゲーム中における自由度の高さ、世界の壮大さ、グラフィック、BGMの質や対戦時に感じる熱さなど、良いゲームには欠かせない要素をすべて備える本作は、FPSの素晴らしさを知ることができる紛れもない傑作だ。だが、それと同時に、以後の同ジャンル作品の評価は本作が基準になってしまう可能性も高い。これはとても不幸なのかもしれない。

（Written by DOUSI SAKAI）

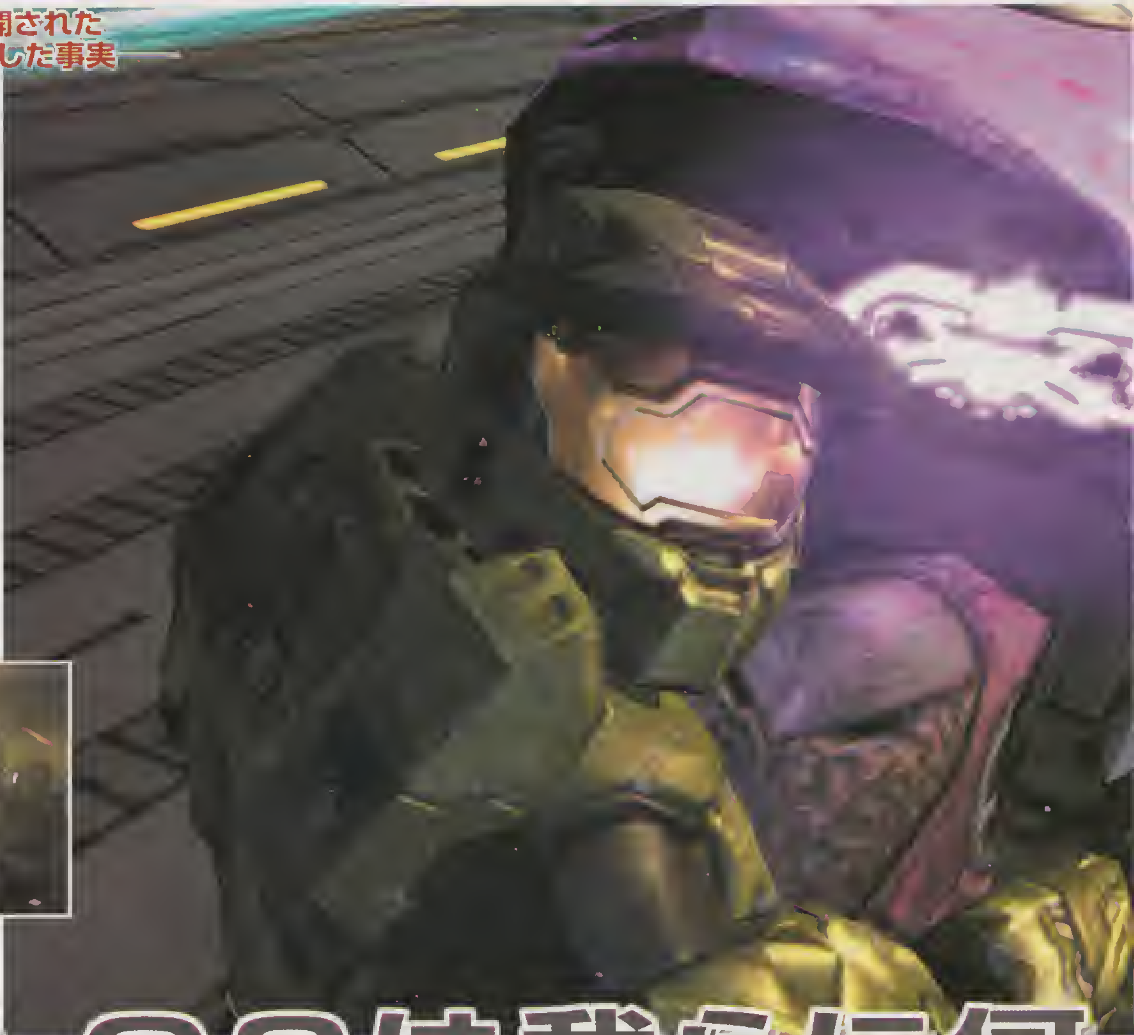


E3、TGS(東京ゲームショウ)2003で公開された「HALO2」の映像が映した事実

E3、そして先日行われたTGSで公開された8分強の映像から判明した事実、それは前作になかった武器や乗り物が多数登場することだ。スナイパーライフルをほうふつさせるライフル銃、さらに2丁拳銃も可能になるなど、より戦い方の自由度が増している。また、乗り物のワードホグについても、従来の機関砲だけでなく高威力の速射砲とおぼしき武装も用意されていた。運転を海兵隊員にまかせ、チーフは射撃に専念できる点も大きな進化だろう。そして、ムービーのラストシーンでチーフが見せたプラズマグレネード発動の瞬間。そこには、利き腕とは違う右手にグレードを構えるチーフの姿が映っていた……。彼はあのチーフなのか？　それとも……？





そして、HALO2は我らに何

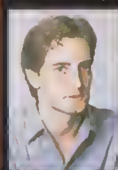
2004年、あの興奮がよみがえる

発売日までまだ日がある「HALO2」。だが、徐々にその片鱗は見せつつある。ゲームの詳細な仕様は不明だが、今年5月のE3、そして先月開催されたTGS2003において公開された映像の数々は、どれも期待を裏切らないものだった。特にE3でバンジー社スタッフが実際にプレイして見せた映像には、前作を超える1本になることを間違いなく予感させた内容だった。現時点での発売予定である2004年、この瞬間から前作以上の興奮が日本を席巻することは間違いない。



Xboxゲームコンテンツ担当 バイス・プレジデント エド・フリーズ

「『HALO』は最先端の技術、最高のゲームプレイ感覚、純粋なおもしろさが相まって、シューティングゲームのあり方を大きく変えた。そんな前作のすばらしさを引き継いだ続編は、斬新な機能、特徴をさらに充実させるとともに、XboxLive対応によって誰とでもスリルを共有できるだろう」



（2002年8月：X02 North America　NYにて）





イメージムービーから見るストーリーは？

コヴナント艦隊に襲われる青い惑星は、おそらく地球と思われる。窮地に陥った人類に勝機はあるのか？　また、新たな敵勢力も加わったことで判明する「隠された真実」とはいったい？





ゲーム中にはムービーも多数挿入され、ゲーム中の臨場感を一層盛り上げてくれる。

「HALO2」のムービーで確認できた、敵のゴーストに乗り移る1シーンより。このゲーム性を高める新アクションは、対戦でも使えるのか、ファンとしては非常に興味深いところだ。





複数のソードエリートに囲まれた状態のチーフ。今度の舞台は前よりも過酷なのか……？　ただし、決してあきらめることは許されない。

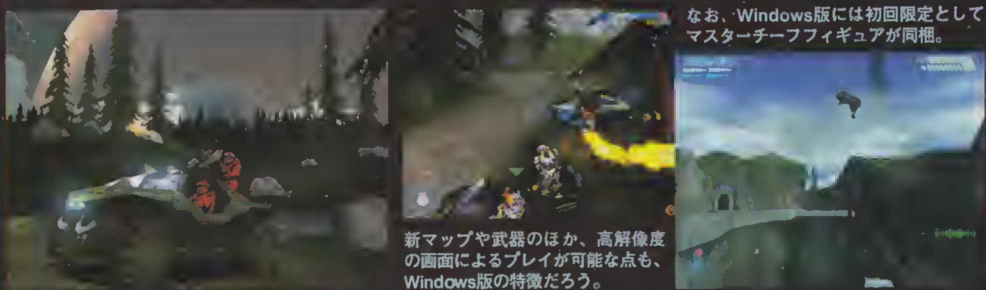
をもたらすのか？

「HALO2」が待てない人はPC版を購入せよ!!

より高まっていく期待と裏腹に、発売までさらに半年以上待たねばならない「HALO2」。どうしても待てないという人は、来月発売されるWindows版「HALO：COMBAT EVOLVED（ヘイロー コンバット エボルヴ）」がオススメだ。本作はXbox版と比べ、マルチプレイヤー（対戦）モードが強化されており、6つのマップが追加されたほか、ハンターが装備する燃料ロッドガンや地上砲台のガンプラント、そして人類側の新装備として火炎放射器がといった新たな武器も用意され、より激しい戦いを楽しめる。もちろんネットワーク接続による最大16人対戦も可能だ。快適なプレイにはPentium4以上のCPUやDirectX9.0b対応のビデオカードが必要と動作スペックは高いが、「HALO」フリークを自称するならば触れておくべき作品だろう。



なお、Windows版には初回限定としてマスターチーフフィギュアが同梱。



新マップや武器のほか、高解像度の画面によるプレイが可能な点も、Windows版の特徴だろう。

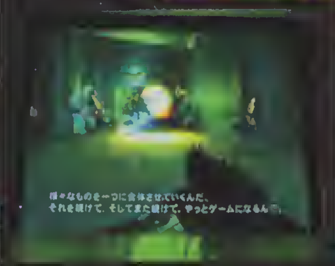
TGS2003で語られた「HALO2」コンセプト

残念ながらこれまで公開されていた映像が中心の出展だった「HALO2」だが、ここではバンジー社スタッフによる多くのコメントが寄せられた。彼らのフレーズをキーワードに「HALO2」の全体を想像したい。

「本作ではグラフィック以上にストーリーを語れる音楽を作っている（Marty O'Donnell）」「30秒間楽しんでプレイできる部分があれば、その部分をたくさん盛り込むことで完全なゲームにできる。素晴らしいグラフィックやキャラクターがそろっても、この楽しい30秒間がなければ素晴らしいゲームにはなりえないんだ。（Jaime　Griesemer）」「我々は、今回プレイヤーを『HALO』の荒地から、先祖が築いた施設へ連れて行くんだ。この変化によってプレイヤーは、どこへ行くのか？　そしてそこで何をするのかを考えさせるのさ（Jose ph Staten）」



「5分遊んでつまらないゲームはやめてしまう」と語るスタッフ。そのフレーズからは、「自分たちが作ったゲームが絶対におもしろいものである」という確固たる自信がうかがえる。

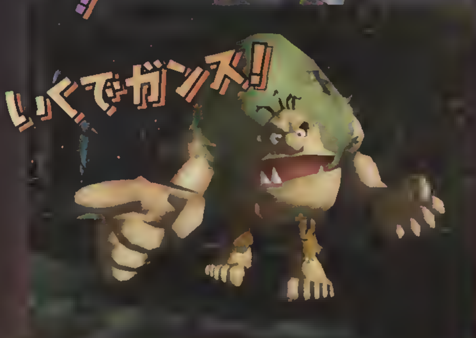


わずかだが新着映像も公開。より細かくなったエリートのモーションに要注目。



オバケ屋敷でバケモノ!

ココはわくわく怪物ランド　1名様、ご案内――



古来より“人里離れた古い洋館”というスポットは、なにかよくないことが起こる場所として広く知られています。サスペンスものの舞台として、ホラーものの舞台として――
――本作に登場する洋館も、そうしたアンラッキー・スポットの1つ。なんの因果か不気味な屋敷に乗り込むことになった主人公のクーパー少年は、そこでガイコツ男やミイラといった奇妙な怪物たちと戦う羽目に……。見るからにファニーでユニークすぎるバケモノたちを相手に、少年の奮闘を描く本作品。
君も、彼ら怪物たちと戯れてみませんか?

主人公のクーパー少年がオバケ屋敷に単身乗り込んでいくワケは……

その理由はいたって明快。ガールフレンドが怪物たちにさらわれてしまったから。……かつてはさまざまなゲームで王女や恋人がさらわれていったものですが、近年ではむしろ珍しい部類に入るかも。ちなみに、なんで彼らが恋人をさらっていったのかは謎のまま。ただの助平根性では、なさそうですが。

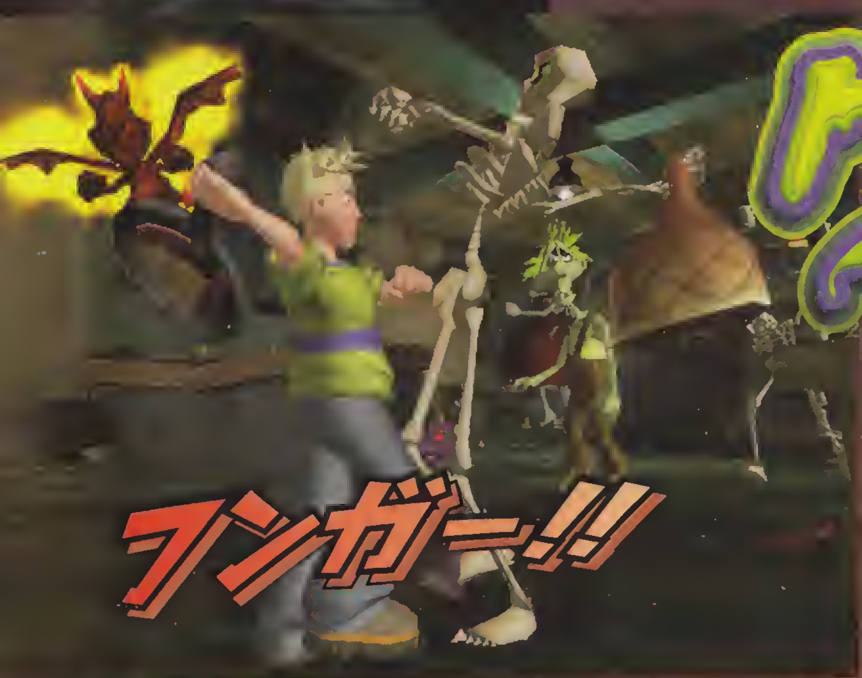


「HELP ME」から始まる物語……

懐かしい感覚に思わずホロリ

グーリーズ

GRABBED BY THE GHOULIES



タイトルの由来は亡者を示すグールから?

少々ユーモラスなロゴからも作品イメージが伝わってくるように、本作は恐怖と戦慄が織り成すホラーもの……というよりは、B級ズッコケ珍騒動的娯楽作として制作されている模様。邦題もヘンにヒネったりするよりは「直球勝負でグールたち(複数形)でいいじゃないか」といった、わかりやすさ最重視のタイトルです。



[illegible]は[illegible]てる[illegible]グーニ[illegible]ズとは似て非なるもの。グールたちの容姿はこんなです。

NEW!

ドリマガ特報 XBOX

対応機種■Xbox

2004年発売予定・完成度50%	
価格■	未定
ジャンル■	ACT(アクション)
発売元■	マイクロソフト
プレイ人数■1人　ディスク枚数■	未定
URL■	http://www.xbox.com/jp/
対応機器■	未定
備考■	――

「つかむ」がアクションの基本です



日本語版のロゴに併記された本作の「原題」にもあるように、つかむ(grab)が1つのキーとなっている本タイトル。ステージ内のオブジェクトをつかんで運び、それを利用することで先が開けるエリアもあるので、持てそうなものはひとまずつかんでみるといいでしょう。溺れるものはナントヤラ、とも言いますし。



モンスターと戦う武器は[illegible]運[illegible]基本。つかみのコマンドで探しつついこ[illegible]

わんさか“グーリーズ”

ワシら陽気なモンスター、ビビらすためなら命も張ります！





屋敷のあらゆる場所が戦場だ！

さらわれたガールフレンドを救うべく屋敷内を探索するうち、屋敷には多種多様なモンスターがごっちゃになって生息していることがわかるはず。リビング、キッチン、ダイニング、倉庫に中庭……。どこもかしこも気の休まる場所はない。唯一の救いは、出てくる怪物たちが妙に愛嬌があるヤツらばかりで、不意をつかれなければさほど恐怖を感じないこと。動揺すると、いろいろ不利なことがあるからね。

ミイラ男

ぐるぐると巻かれた包帯と、隙間からのぞくギョロリと濁ったオ[illegible]メがチャームポイントな[illegible]イラさん。[illegible]存[illegible]がいいぶ[illegible]、[illegible]自[illegible]の彼[illegible]です。



たとえ火の中、水の中……!?

燃え盛るかまどのそばで、主人公を迎え撃とうとするアンデッドたちの図。けれど、彼らに共通する弱点といえば、火にめっぽう弱いこと。……玉砕覚悟の心意気か、なにも考えてないだけなのか。

ビックリしすぎるとピンチを招く!?

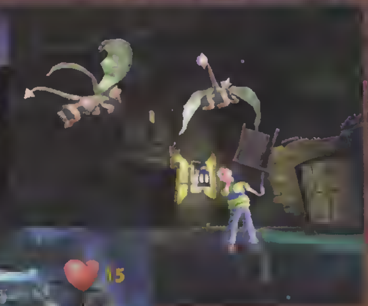
探索中に起こるイベントにはユーモラスなもの、不思議に満ちたものなどさまざまだが、中には不意にたくさんの顔が窓に映り込んだり、幽霊たちがいきなり飛び出してくるといったスリリングな出来事が起こることもある。その衝撃が大きいと、ピンチを招くこともあるようだ。



詳しい仕様は不明だが、右下のメーターが妙に怪しい。赤の領域に入るとどうなる!?

グレムリン

[illegible]族[illegible]有[illegible]トゲのある[illegible]ッポと[illegible]を持ち、空中から[illegible]って[illegible]やっかいな相手。彼らに対抗できる道具がないとツライかも。







スケルトン

アンデッドモンスターの代表選手といえば、動くホネことスケルトン。余分な肉がついてない（というよりゼロ）ぶん、軽快な動きで攻めてきます。

メデューサ

アバンギャルドなヘビ頭カットで、モンスター界のシーンを先取りする女性たち。頭のヘビをムチのように使った激しい責めが得意です。

ほかにもこんな怪物たちが待ち受ける！

全部で25種類を超えるモンスターが登場する本作は、ポルターガイスト（動くイスやテレビ）や実体を持たないゴーストといった小物から、バンパイヤなどの有名どころまで幅広い分野の怪物をフォロー。噛みつきなどの特徴ある攻撃でプレイヤーを悩ませることだろう。呪いや電気ショックなんて技もアリ！

つかめるものはなんでも使え！100種類以上の武器アイテム

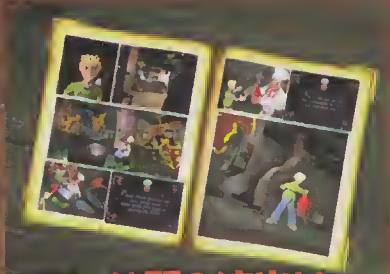
消火器を使って火の怪物に大ダメージを与えたり、よく振って投げると爆弾のように使えるソーダの缶など、思わぬ使い道のあるアイテムも多数。棒状のアイテムは、基本的に殴打用として使えます。



なにもないときはキックが主力！







ステージ間の演出は……

[illegible]ーンごと[illegible]は[illegible]ミ[illegible]ク[illegible]される。ステージが進むごとに[illegible]コマ[illegible]進んでいく



2003.11.20.全世界同時発売!!





な[illegible]「PGR[illegible]11[illegible]0日に全世界同時発売を予[illegible]に予約キャンペーンなども行われる予定だ。詳細は「PGR2 オフィシャルサイトhttp://pgr2.jpまで。



グラフィックスのクオリティも大幅にアッ[illegible] 各都[illegible]の[illegible]はもちろん、空気感までをもうまく再現している。[illegible]5大幅に向[illegible]で完璧[illegible]ングされていることか[illegible]

国内外のスーパースポーツで世界中の都市を舞台にレースを繰り広げる「プロジェクト ゴッサム レーシング(以下PGR)」に、いよいよ続編が登場!! 収録車種、コース共に大幅に増えたほか、ついにXbox Liveにも完全対応。そんな生まれ変わった「PGR2」を徹底紹介!! 併せて、先日の東京ゲームショウの時に来日した、プロデューサーのNick Wiswell氏へのインタビューも掲載。

PROJECT GOTHAM RACING 2
プロジェクト ゴッサム レーシング2

ドリマガ 特報 XBOX

対応機種■Xbox
11月20日 発売予定・完成度90%
価格■6,800円
ジャンル■RAC(スタイリッシュ・レーシング)
発売元■マイクロソフト
プレイ人数■1～4人 ディスク枚数■1枚(DVD-ROM)
URL■http://pgr2.jp/
対応機器■ギルモ社製360Modenaレーシングホイール、システムリンク、Xbox Live
備考■開発会社：ビザークリエイションズ
備考■CERO 全年齢対象

NEW CARS 国内外のスペシャリティスポーツがここに集結——

「PGR」の収録車種といえば、街で見かける普通のスポーツカーというよりも、フェラーリやポルシェといった世界的に有名なスーパースポーツが印象的。今回も、その色はさらに強くなり、ランチア・ストラトス、フェラーリ・テスタロッサといった、やや古いモデルのほか、ポルシェ911 GT1などの比較的新しいものまで幅広く収録している。初収録になるメーカーも少なくなく、前作に比べると車種のバリエーションはじつに幅広くなった印象だ。右に紹介するのは、「PGR2」の収録車種のごく一部。ほかにも、まだまだ隠し玉があるので楽しみにしていてほしい。

Ascari



KZ1

Team Ascariとして、FIAスポーツカーチャンピオンシップやル・マン24時間レースに参戦するブリティッシュスーパーカーブランド。KZ1は、唯一といえる市販モデルで、MRというドライブトレインに520馬力を絞り出すBMW社製5リッター・V8エンジンをマウントする。さらにボディ、シャシー共にカーボンで形成されており、非常に軽いマシンに仕上っているのも特徴。値段と運動性能はズバ抜けた1台といえるだろう。

BMW



X5 4.6is

BMWが提唱するSAVの最上位モデル。



Mini Cooper S

映画「ミニミニ大作戦」で人気に拍車がかかる新型ミニ。

Cathrham



7 Classic

イギリスの小さな町工場で古き良きブリティッシュスポーツを作り続けているケーターハム。スーパーセヴンには、バーキンなどの他社モデルが多く存在するが、すべてはロータスセヴンの血を受け継いでいる。ムダなものを極力排除し、走りを楽しむことに焦点を当てたスタイリングと機能美は、まさにライトウエイトスポーツの理想形。マニアックなクルマだが、非常に多くのファンを持つ名車といえよう。

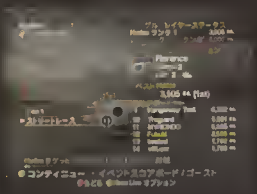
Xbox Live ネットワーク対応でさらに広がる「PGR 2」の世界

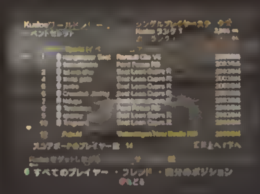
前途のとおり「PGR2」の大きな特徴の1つが、Xbox Liveへの対応だ。本作はスタンドアローンの状態でも十分魅力的なボリュームを持っているが、Xbox Liveに接続することでさまざまな遊び方が実現するのも事実。とはいえ、難しい手順などは必要なく、Xbox Liveへ接続可能な状態でゲームを起動すると自動的にXbox Liveにログインされ、いくつかのメニューが追加、選択できるようになる。それぞれの内容を紹介しよう。

シングルプレイヤーモード

Xbox Liveの「シングルプレイヤーモード」では、まずほかのプレイヤーのタイムやKudosポイントをリアルタイムで閲覧できるようになる。通常どおり「Kudosワールドシリーズ」を開くだけで、世界中のレコードと自分のポジションが表示され、スコアボードを開くとトップ10人のレコード閲覧やプレイデータのダウンロードが可能になる。驚くのはまだ早い。そのダウンロードしたデータのプレイを鑑賞できるうえに、ゴーストカーとして登場させてバトルすることもできるのだ。Xbox Liveならではのスペシャルフィーチャーだ。

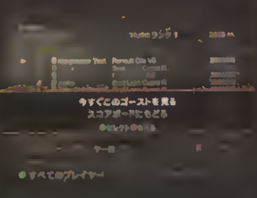
レコードのリアルタイム閲覧





リアルタイムで全世界のランキングを閲覧できる。当然、自分がランキング何位なのかも一目瞭然だ。

トップ10のプレイヤーデータのダウンロード

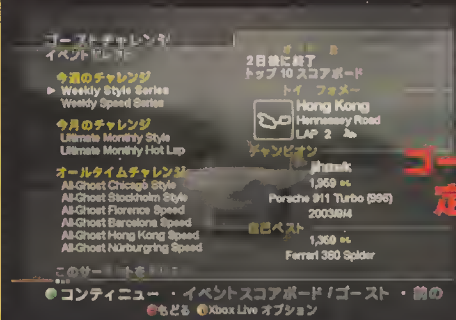




プレイデータをダウンロードすれば、どんな走りをしているのか実際に見ることができる。攻略に役立つはず。

ゴーストチャレンジ（Xbox Live専用）

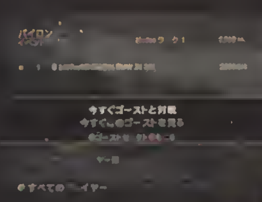
Xbox Liveに接続すると、メインメニューに「ゴーストチャレンジ」が追加される。これは毎週、あるいは毎月のペースで定期的に更新されるイベントで、Kudosポイントを競う「スタイルチャレンジ」、タイムを競う「タイムアタック」を楽しむことができる。つまり、イベントによって使用コースなどのレギュレーションが変わるのだ。



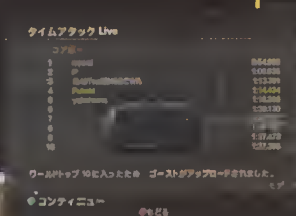
ゴーストデータは定期的に更新！

画面左側に表示があるように、いつでも楽しめる「オールタイムチャレンジ」ほか、期間別に2種類のチャレンジが用意されている。

ダウンロードしたデータとバトル



ダウンロードしたデータをゴーストにして対戦をすることもできる。

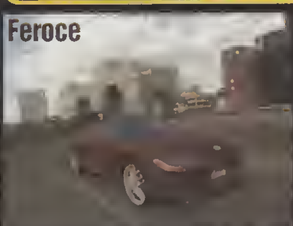




ライバルのどこが速くて自分のどこが遅いのかを研究するには最適。必ずレベルアップにつながるはずだ。

ワールドトップ10に入ると、今度は自分のゴーストデータがXbox Liveにアップロードされる。

Delfino



前作に収録されたことでも話題になったイギリスのスペシャリティスポーツ。280馬力のハイパワーエンジンと高剛性のモノコックシャシーで、非常に高い運動性能を誇る。今、ヨーロッパで最もホットな1台だ。

Ferrari



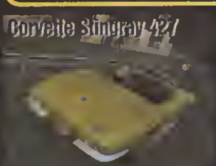
'84年のパリサロンで衝撃的なデビューを果たしたテスタロッサ。ピニンファリーナの官能的ともいえるエクステリアデザインは、今なおフェラリスタの語り草になっている。間違いなくフェラーリを代表するモデルだ。

GM-Cadillac

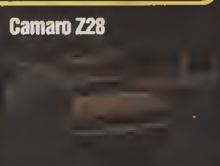


キャデラック最新のロードスターモデル、XLR。伝統のハイパワーV8エンジンにFRのパワートレインを持ち、その高級感とは裏腹にスポーティーな走りを実現。実車はボタン1つでハードトップの開閉が可能だ。

GM-Chevrolet

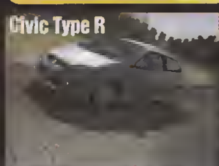


'66年型のスティングレイ。441馬力、63.6kg-mを発生するアメリカンモンスターだ。



カマロのトップグレードとして数々のレースで勝利を獲得してきたZ28。V8のFR車だ。

HONDA



'01年にフルモデルチェンジを遂げたシビックも収録。高い運動性能はゲームでも健在か。

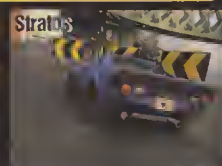


もちろんS2000も登場。オープンカーでありながら、サーキット走行もこなす実力を持つ。

Lancia



WRCで圧倒的な強さを見せたデルタ。デビューは'91年とやや古いが、運動性能は抜群。



ディノ246GTのエンジンを搭載し、センセーショナルデビューした名車、ストラトスも収録。

NEW COURSE ついに実在サーキットを収録!!

Nürburgring Nordschleife
(ニュルブルクリンク 北コース)





「PGR2」では、10もの都市がコースとして登場するが、それに加えて、ゲーム史上初めてドイツにある旧ニュルブルクリンクコースが収録される。世界中の自動車メーカーがテストに用いるこの"ニュル"は、3つの村を巡るように森の中に設けられた全長22.8kmの超ロングコース。あらゆるシチュエーションのコーナーが用意されているため、クルマのポテンシャルが高くないと、好タイムは望めないといわれている。





[illegible]

全長22km以上　世界でもっとも過酷な"旧ニュル"を完全再現

ニュルブルクリンク、そのオープンは1926年と古く、'26年～'76年にわたりさまざまなメジャーレースが開催されてきた。中でも、'57年のF1ドイツGPでは、アルゼンチンの英雄ファン-マニュエル・ファンジオが、トップから1分以上もあった差を逆転し優勝するなど、数々の逸話を生んでいる。ちなみにコースレコードは'75年のF1、フェラーリ312Tで、タイムは7分06秒4。



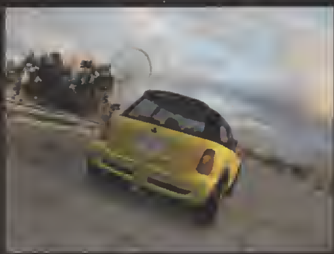
近代のサーキットに比べるとコース幅は狭く、路面もバンピーな旧ニュル。それだけに苛酷だ。

非常に長いストレートもニュルの特徴。写真では確認できないが、遠くにお城も見えてくる。

CHECK!!

なんと横浜も収録される!!

TGSに行った人はもう体験したと思うが、新宿、渋谷、浅草に続き、横浜の街がコースとして収録される。みなとみらい、赤レンガ倉庫あたりを中心にした高速コースだ。その再現度は非常に高いぞ。



向こうに見えるのが横浜コスモワールドの観覧車。この場所がどこだかわかるかな!?

MAZDA



海外でも人気のロータリースポーツ。重量バランスに優れる。



今年春に発売されるやいなや大人気のRX-8を収録!!

MITSUBISHI



海外では3000GTの名で親しまれている。迫力の外観が魅力。



7代目ランエボ。WRCでの活躍で海外でもその人気は高い。

Morgan

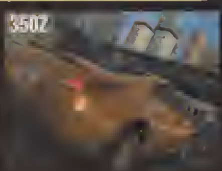


クラシックな顔立ちながらも、わずか1000キロのシャシーに4.4リッターV8エンジンを搭載するピュアスポーツ。完全受注生産で、Aero8は注文から納車まで12カ月必要という。意外と日本のファンも多い。

NISSAN



ロングノーズ、ショートデッキの独特なスタイリングで、今なおファンが多い240Z。



先日、ロードスターが発売されたばかりの350Z。国内外でスマッシュヒットを飛ばしている。

Porsche



あのポルシェがフェラーリ・エンツォに対抗して開発した最速のロードゴーイングカー。

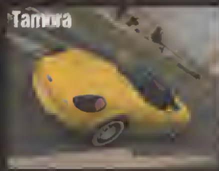


'96年モデルの911GT1。レースをターゲットにごく少数のみ販売された貴重なクルマだ。

TVR



なんと800馬力オーバーのV12エンジンを搭載したモンスター。その運動性能は計り知れない。



コンパクトなFRスポーツ。パイプフレームやFRPボディなど、その作りは極めてレーシーだ。

SPECIAL INTEVIEW

「ドライビングゲームとして、フェラーリ、ポルシェは外せませんね」

PROJECT GOTHAM RACING 2

開発者インタビュー

「PGR2」の完成を前に、開発チーム「ビザーレ」に所属するニック・ウィズウェル氏が来日。サウンド担当というニック氏に本作のこだわりを聞いてみた。どんな話が飛び出すか!?



「PGR2」ほか、ビザーレが開発したすべてのゲームのサウンドを担当する。氏自ら大変なゲームファンであり、TGSも楽しみにしていたとか。「『GT4』は気になる?」と聞くと、「期待どおりのデキだけど、『PGR』とは方向性が違うから、特別ライバル視はしていないよ」とコメント。

PROJECT GOTHAM RACING 2 PRODUCER
Nick Wiswell

「PGR」といえば、市街地を舞台にレースをするのが大きな特徴の1つだったと思うのですが、なぜニュルブルクリンクの収録を?

Nick■今回、フェラーリ、ポルシェといったハイパワーマシンを数多く収録していますが、正直なところ市街地コースでは、クルマのパフォーマンスを発揮しきれないんです(笑)。それで、長い直線があって高性能スポーツカーのポテンシャルを十分に発揮できるコースとして、ニュルブルクリンクを採用しました。

フェラーリ、ポルシェといったメーカーは、ほかのタイトルにはあまり収録されていませんよね。そのアドバンテージはかなり大きいと思うのですが、逆に苦労されることもあるのではないですか?

Nick■そうですね、世界的に有名なスポーツカーブランドは多数ありますが、やっぱり外せないブランドもありますよね。実際、承認を得るのが非常に難しいメーカーもありました。できあがったモデルを何度もメーカー側に見せては修正を繰り返したこともありましたね。ただ、逆に例えばTVRですとか、ゲームビジネスに関心を持っているメーカーも多く、助かった部分もあります。フェラーリなどは、CADモデルも提供してもらって、お互いに完成度を高めていった感じですね。

――モデリングだけでなく、エンジン音の再現度をチェックしたり、といったことは?

Nick■もちろんエンジン音に関しても、きちんとチェックしてもらいます。ビデオに映像とエンジン音を入れて見てもらって、問題があれば修正していくという形ですね。おかげでエンジン音に関しても非常に再現度が高くなっていると思います。

――「2」では操作性も前作よりも進化していますね。

Nick■シミュレーションモデルを改良して、前作ではパラメータが60しかなかったのですが、今回は倍以上の130に増えています。その関係でシミュレーションの精度が大幅に向上し、また個々のクルマの個性をより引き出せるようになりました。これは目に見えない進化ですが、「PGR2」の大きな特徴ですね。

――操作性のコンセプトの部分で、例えばシミュレーターか、あるいはドライブゲームなのかというと、どちらになりますか?

Nick■DC版「MSR(海外のみで発売)」からXbox版「PGR」シリーズに至るまで、考え方としては"皆に受け入れてもらえるもの"なのですが、それは決して単なるゲームでもなければシミュレーターでもありません。プレイヤーがリアルだと感じ、なおかつ誰にでも楽しめるもの、といえばいいでしょうか。というのも、メーカーからいただいたデータをシミュレーションモデルにそのまま入れても、リアルにはなるのですが、ゲームとして面白くはならないんです。ですから、まずリアルだと感じて、なおかつゲームとして面白い、そのバランスが非常に難しかった部分ですね。

――今回、新たな都市として横浜が入っていますが、東京ではなく、横浜を選んだねらいは?

Nick■まず我々にとって「PGR2」に日本の都市を入れるということがとても重要で、その都市をどこにするか悩んでいたんです。で、実際は横浜以外にも候補はあったのですが、横浜には観覧車もあるし、ランドマークタワーもあるし、景観に特徴があって面白いので、横浜に決めました。あと、コースは1.5km四方の範囲をモデリングしてレイアウトしているのですが、ほかの都市の場合は面白いコースになりにくかった、という理由もあります。ちょっとした裏話ですけどね(笑)。

――コースもそうですが、グラフィックの質感が前作とは違いますよね。そのへんも意識的に調整されたのでしょうか?

Nick■そうです。前作は全体的に暗かったと思うのですが、今回はあえて明るくしています。あとは積極的に中間色を使って、より自然に見せる工夫もしていますね。

――Nickさんはサウンド担当ということですが、サウンド周りの苦労話があれば教えてください。

Nick■ここだけの話、マイクロソフトの中には、信じられないくらいクルマのエンジン音にうるさい人がいまして、実際のところ、仕事がやりにくい部分もありました(笑)。ええ、ジョーという人なんですけど、逆にいえば、その人の意見がなければ、ここまで高いクオリティでエンジン音を再現できなかったと思いますね。実際、私も「PGR」のプロジェクトに参加するまではクルマにはあまり興味がなかったので、エンジン音の違いといってもほとんどわからなかったんですよ。でも、ジョーに仕込まれて、今ではたいていのクルマならエンジン音だけで車種がわかるようになりましたよ。また、ジョーのおかげで、ドリフトさせたときの音の変化やブレーキング中の音など、非常に細かい部分の効果音までこだわることができました。ぜひ注目してほしいですね。

ニックは大の親日家



大変なゲームファンというニック氏。なんと腕にはナイツのタトゥーが!! まさに筋金入り。



戦況に応じてキャラを切り替えミッションを完遂せよ！

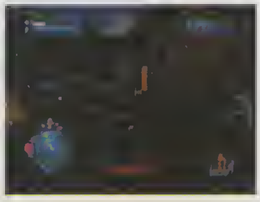
BRUTE FORCE

アメリカで記録的セールスを打ち立てたシューティングアクションが日本上陸！　特殊部隊の4人が惑星や種族を超え、壮絶なスペースバトルを繰り広げる。今回は大ヒットした魅力をクローズアップ！

ドリマガ特報XBOX
対応機種■Xbox

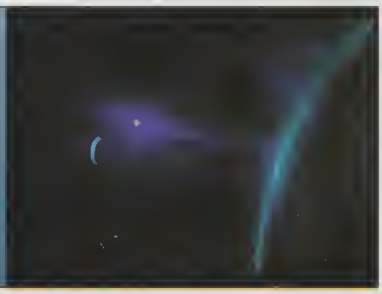
発売中（10月9日発売）、完成度100%
価格■6,800円
ジャンル■ACT（シューティングアクション）
発売元■マイクロソフト
プレイ人数■1〜4人（システムリンクプレイ最大8人）　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.xbox.com/ja-jp/
対応機器■　―
備考■Xbox Live（コンテンツダウンロードのみ）対応、Dolby Digital 5.1ch対応、システムリンク対応
CERO　―

プレイヤーは連邦所属の特殊小隊「ブルートフォース」のメンバーを操作し、連邦からの指示を仰ぎながら任務を達成しなければならない。「ブルートフォース」を構成するのは「突撃兵」「襲撃兵」「密偵」「狙撃兵」というそれぞれ特殊なスキルを持ったスペシャリスト4人。彼らを戦況によって切り替えながら、連邦に仇なす敵を撃破していく。スキルの使い分けだけでなく、視点の変更や各種「スペシャルアビリティ」を駆使しつつ、不利な状況を突破していくのも本作の醍醐味だ。


小隊をコントロールする戦略性も楽しむことができる

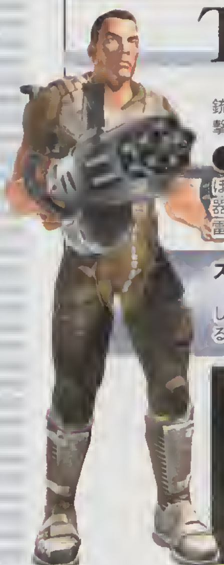
ストーリー

西暦2340年、人類は地球から遠く離れたユリシーズ星系へとその居住範囲を拡大。種族を超えて構成された"連邦"が、惑星資源や法規を管理・統括しながら星系を束ねることで多種族同士の共存をはかり、平和的な均衡を保っていた。しかしそんな力のバランスが、テロリスト集団などの大掛かりな悪事によって次々と崩壊してしまう。これを史上最悪の脅威と認識した連邦は、歴戦の勇士4人からなる「ブルートフォース」編成。彼らに反逆者の殲滅と宇宙の平和維持を任命するのだった。



PLAYER CHARACTERS

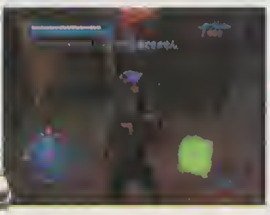
人間兵器　ステージ1より使用可
TEX（テックス）



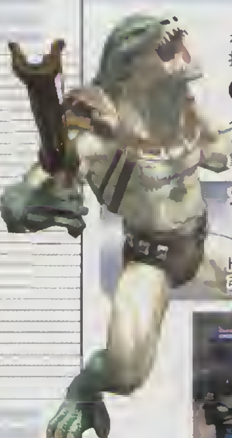
テックスの戦闘スタイルは圧倒的なまでの銃撃戦。ライフルやキャノンなどの重火器攻撃を得意とし、弾切れになるまで撃ち尽くす。

スキル
ほかのメンバーには装備不可能な重量系の武器が装備可能。また、敵が設置した爆弾や地雷など、あらゆる爆発物の解除も行える。

スペシャルアビリティ：ベルセルク
2種の装備武器の同時使用が可能。しかし弾をリロードできないので、弾切れになると自動的に解除される弱点も。


乱射しながらの突撃！　これぞ彼の代表的戦法だ

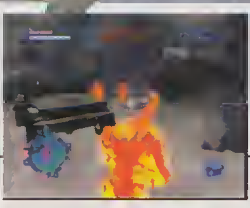
暗殺野獣　ステージ2より使用可
BRUTUS（ブルータス）



スピード、潜入能力、肉体の強靭さを兼ね備えたフェラル族出身の勇士。重火器も扱えるがライフルを好んで使用する。

スキル
人間の目では見ることができない敵や罠など、ほかのメンバーが気付けないような事象も野獣的感知能力で察知する。

スペシャルアビリティ：スピリット オブ ベンガー
フェラル族の神ベンガーの霊力により、HPの回復や有機体の熱量感知、さらに強力な体当たりでの瞬殺が可能となる。


体温による敵の捕捉は、見通しの悪いマップで非常に重宝する

見えざる刺客　ステージ4より使用可
HAWK（ホーク）



情報の収集を第一と考える経験豊富な密偵。機敏さを重要視するため重火器は装備せず、防具も最低限のものだけ。

スキル
無音で敵を切り裂く、ホーク専用武器「パワーブレード」が使用可能。またコンピュータ制御のロックや警報の解除が得意。

スペシャルアビリティ：ステルス
透明人間のように姿を隠し、音も立てずに敵に忍び寄れる。発砲しない限り敵に見つかることはない。


敵に気付かれずに接近して攻撃できるため、敵砲台の破壊にうってつけ

冷徹スナイパー　ステージ6より使用可
FLINT（フリント）



人間をはるかに凌ぐ身体能力を備えたサイボーグ。使用する武器を問わず、その射撃精度は極めて高い。小銃とスナイパーライフルを愛用する。

スキル
超高性能の人造眼球を誇り、ほかのメンバーよりも高確率で敵を仕留められる。またサイボーグなので酸素を必要とせず、毒ガス系の攻撃にも強い。

スペシャルアビリティ：アドバンスターゲット
敵を発見し次第自動的に狙撃体勢をとり、百発百中の精度で狙撃する。視野前方の広範囲に点在する敵の殲滅に非常に有効だ。


壁沿いや高所からの狙撃が有効。また長距離の狙撃精度も非常に高い

他のFPS（1人称シューティング）とはココがひと味違う!!

POINT1 ボタン1つで操作キャラを変更可能

はじめにプレイヤーキャラとして使用できるのはテックス1人。しかしミッションが進むごとに他メンバーが合流し、最終的に4人編成の小隊となる。プレイヤーはこの4人のうちの1人を操作し、残りの3人をAIが制御。独自の判断でプレイヤーキャラをサポートしてくれるぞ。操作キャラとAIキャラはボタンひとつで切り替えられ、ミッション途中での操作変更も可能。戦況に応じたキャラを使いこなすことで効果的に作戦を遂行できる。



大勢の敵に囲まれたら、方向パッドで操作キャラを切り替えよう

方向パッドが各キャラに対応

下の図で示しているように、方向パッドの上下左右のボタンが、4キャラの切り替えに対応している。

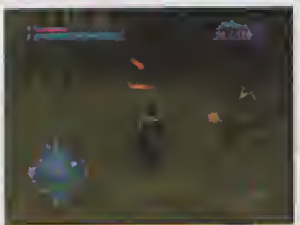




広範囲の攻撃を得意とするキャラに切り替えることで、大勢の敵を効率よく倒すことができる。ピンチを脱出したあとは、続けて操作するも、先ほどのキャラに戻すのも自由だ。

POINT2 オートで活動中の仲間にも指示が出せる

その場に待機させる「スタンド」、攻撃的に行動させる「エンゲージ」、場所移動を指示する「ムーブ」、操作キャラを援護させる「カバー」。プレイヤーはこれら4種の指示をAIキャラに出すことで、彼らの行動を自由に制御できる。



AIキャラの3人はそれぞれの個性を反映しながら独自に行動するが、指示を与えることでより効果的に活躍してくれるのだ。



「スタンド」でフリントを高台に潜ませて敵を狙撃させたり、散りぢりになったメンバーを「カバー」で再結集させることも可能。指示次第で作戦の幅が広がるぞ

POINT3 友達がほかの仲間を操作することも!!

ストーリーに沿ったプレイを楽しむメインモードの「キャンペーンモード」では、最大4人でのプレイが可能。ゲームを中断させることなく、新規プレイヤーがゲームに飛び込み参加できる。友達にほかの仲間を操作してもらうことで、1人ではクリアできなかったミッションに協力して挑むこともできるのだ。



追加コントローラのスタートボタンを押すことで、即座にゲームに参加できる

ブルートフォースに命じられる序盤の4ミッションを公開

「ブルートフォース」が遂行すべき任務は敵部隊の殲滅ばかりではない。探索や敵首領の暗殺なども重要な任務としてしばしば発令される。今回はストーリー序盤に命じられる4つのミッションをご紹介しよう。序盤の任務にはテックス1人で挑むことになるが、ミッションが進むにつれて仲間が合流し、より難度の高い作戦へと移行していく。任務をクリアして星系の平和維持を目指そう。

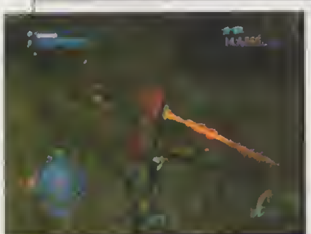


30種類以上の武器を駆使し、ミッションを遂行しよう



出現する敵は戦地となる惑星によってさまざま。銃のほか、サイコパワーを操る敵も登場

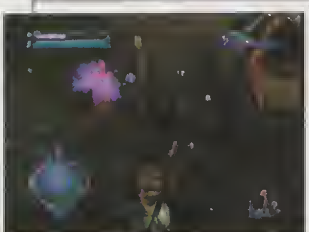
MISSION 1「第23特殊部隊へようこそ」
テロリストを一掃せよ



このエリアにいる「レッドハント」のテロリストを全員倒せば任務完了

かつては連邦側の勢力だった武装集団「レッドハント」が、別の勢力に寝返り、連邦に対しテロ活動を開始した。テックスに与えられた任務は「レッドハント」を殲滅し連邦の平和を守ることだ。あらゆる武器を駆使して、「レッドハント」のテロリストたちを倒せ！

MISSION 2「ブルータス救出」
新メンバーを助け出せ

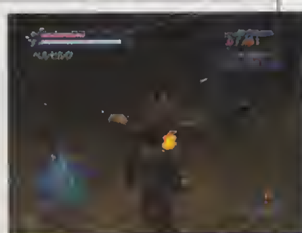


フェラル族の元戦士たちは、この星にはない武器を使って襲ってくる

掟を破り追放されたフェラル族の元戦士が組織化し、反逆者としてフェラル族の集落を襲撃！ テックスには集落の住人の救出が命じられる。このミッションでは、2人目のメンバーとなるフェラル族のブルータスが登場し、途中から一緒に戦ってくれる。

MISSION 3「セメタリーゲート」
墜落したヘリを捜索

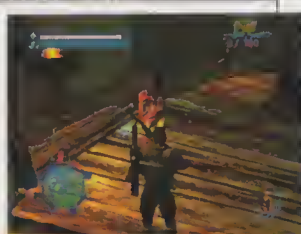
惑星カスピアンにおいて、連邦のヘリが緊急信号を発したまま消息を絶つ。この緊急信号が発せられた場所は、連邦に敵対するミュータントが占拠する燃料補給ステーション。テックスとブルータスはヘリの探索と輸送していたブリーフケースの回収を命じられる。



ヘリの周囲には、多数のミュータントがおり、攻撃してくる

MISSION 4「シャドゥーン追跡」
スパイを保護し脱出

「ソードオブシャドゥーン」内に送り込んでいた連邦のスパイを脱出させるためにブルートフォースに命令が下る。このミッションの冒頭で3人目のメンバーでホークが合流。彼女を含めた3人で任務を行う。敵はテレポートやサイキックパワーで攻撃してくる。



教祖であるシャドゥーンを神と崇め、自らの犠牲もいとわない狂信者たち

開発担当デジタル・アンヴィル社 スタッフ・インタビュー



――デジタル・アンヴィル社の設立経緯とおもなタイトルを教えてください。

エリン■1997年にPCゲームの開発会社として設立、「スターランサー」や「フリーランサー」などというゲームを開発してきました。これらのタイトルはマイクロソフトから発売されました。2001年にマイクロソフトの完全子会社になり、その少し前に「ブルートフォース」の開発がスタートしました。

――我々がこのゲームに最初に触れたのが昨年のE3なんですが、この時点ですでに完成度が高く、遅くとも年内にはリリースされるものと思っていました。実際にリリースされたのは今年の5月末ですが、その間にどんな改良をしていたのですか？

エリン■理由は複数ありますが、その1つが、カメラコントロールです。この手のゲームではカメラのコントロールが重要なのですが、これには妥協したくなかった。それと、もう1つはシステムリンクのサポートです。このゲームはスカッドベースのゲームなので「みんなで同時にプレイできると面白いね」という意見があり、当初なかったシステムリンクのサポートを追加しました。

――僕が「ブルートフォース」で面白いと思ったところはダークな世界観なんですが。その辺の設定がデジタル・アンヴィル社さんの味なのかと思うんですけれども、それはどうなんでしょう？

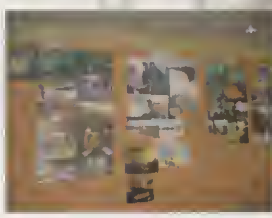
スコット■ダークな世界は僕らも大好きです。本作ではダークで、ちょっと怪しいSF世界、たとえば、『ブレードランナー』のような世界観を作りました。

――なるほど、『ブレードランナー』ですか！ ところで、本作では3人のヒューマノイドタイプと1人の爬虫類型エイリアンが登場するのですが、なぜブルータスは爬虫類型でなければいけなかったのでしょうか？

ティム■純粋にゲームを面白くする、というのが狙いで、人間たちのチームが人間を救うというプロットはありきたりじゃないか、ということで人間じゃないキャラクターを入れたかったのです。そこで1人だけ、人間にはない能力を持たせて差別化するのはどうか、という意見が出ました。あとは動き的にも4本足で走るなどのバリエーションが加えられるし、人間では普通言わないセリフやリアクションも取らせられるというのもあります。

――開発チームの方々は今まではPCゲームの開発をされていたそうですが、Xboxのゲームの開発にあたって、PCゲームの開発と比較して、楽だった点や苦労した点などがあれば教えてください。

ビル■PCからXboxへの開発移行はDirectXベースということもあって比較的楽でした。PCゲーム開発で得たノウハウがかなり活かせていると思います。もちろん、Xboxのハード的な制約はありますが。ただ、PCでのゲーム開発と違う点はハードが共通なので、1台のXboxで動けばすべてのXboxで動くのはありがたいね。


「ブルートフォース」設定資料の一部。同社の作品は設定の細かさもウリの1つ。

ティム■インターフェイスにも気を遣ったよ。XboxとPCゲームではプレイする環境が違うからね。PCゲームは書斎なんかで一人で遊ぶことが多いけれど、コンソールゲームはソファーに座ってみんなでわいわい遊ぶタイプのゲームが多くて、社交的な面も持っている。そういう点を頭に入れてデザインしました。アメリカのPCゲーマーはインターフェイスもゲームデザインも複雑なゲームを求めがちだけど、コンソールゲームをプレイする人には当てはまらない。そのため、わかりやすく手に取ってすぐ遊べるゲームに仕上げました。

――最近はアメリカのゲームがかなり元気がありますが、ビジュアル面……特に女性キャラ（笑）なども少しずつ変わってきたと思ってます。一昔前は海外ゲームの女性キャラクターは日本の男性ゲームファンには受け入れられないというのが定説だったのですが、最近はそうでもないみたいで。ホークはわりと日本人受けしそうなデザインだと思うんですが、日本向けを意識しているのですか？

スコット■基本的に日本のゲームや市場を意識しては作られていません。ただ、リアルでセクシーな女性本来の魅力を持たせつつも、パーツの一部を誇張してキャラを作りました。また、ゲーム開発中はキャラクターの性格やプレイスタイルがキャラクターのモデルに反映されていきました。キャラクターのデザインと性格付けが同時に行われた結果、それが良かったんでしょう。

せっかくなので

テキサスのゲームショップも見てきました

取材日まで余裕があるということで（本来予定していた取材日が祝日だったので延期になった、ってことは不問にしておくことにする）ダラス郊外のゲームショップを訪問。と、言ってもほとんどがチェーン店なんだけど。

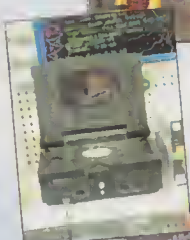
アメリカのゲームショップはほとんど全店舗価格が並んでいる（例外もあるけど）こともあり、値段よりはサービスが売りになっているのが大きな特徴か。たとえば、N-GAGEを予約すると100ドルのバウチャーがもらえるとか。

ちなみに、海外旅行のついでにゲームソフトを買うときは、新聞の日曜版に入っている広告をチェックするといいぞ。あとは行きやすいショップを事前にチェックしておくことか。

トイザらス&BEST BUY



外観は日本の店舗とそんなに変わらないトイザらス。


まぁ、アメリカじゃキャリングバッグとかの市場ができてるから持ち運びも苦じゃないかもしれないけど……。個人的にはあんまりね。


アメリカ版ねずみくすは「Sneakers」はトイザらス専売で好評発売チュー。

日本でもおなじみのトイザらスは'R'Zoneと呼ばれるゲーム&エレクトロニクスの専門コーナーを訪問。ここではあのゲームが専売で売られていた！ 筆者はこれを誌面で紹介したかったためにMSの井上氏に行きたい行きたいとダダをこねてました（笑）。「あなた、子供ですか」って言われたよ。

それ以外にもXboxに取り付ける液晶モニターなどが発売されていて、担当が熱心に写真を撮っていたのだけど、あれを付けてまで外で遊びたいですか？

BEST BUYというのは日本でいえばヨドバシなどに相当する総合電気量販店。ここでは購入と同時にMSNに加入すると本体価格分のバウチャーがもらえるとか。日本でも追随してくれないものかなぁ。

ここではPlatinum Hitsタイトルのコーナーができていて、多くの廉価版タイトルが並んでいるのが印象的だった。

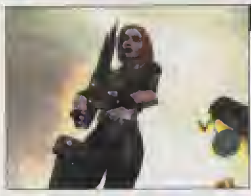


黄色いタグが目印のBEST BUY。大手のチェーン店で、CMや新聞広告も出している。ライバル店としてはCircuit Cityあたりがある。日曜版の折り込み広告で価格をチェックしたい。




例のアレが海外版「DOAX」に対抗心を燃やしてますが……。右はLogitechのワイヤレスコントローラ。

キーパーソンがオススメする「ブルートフォース」のツボ



プロデューサー

エリン・ロバーツ

作り込みには時間をかけた。たとえば、リップシンク(ロパク・アメリカのゲームは発音と口の形が一致しているのが10数年前からの常識)とかね。



リード・ゲーム・デザイナー

ティム・フィールズ

協力4人プレイやスカッドデスマッチなどの新しいモードを用意しました。4人チームで異なる役割を持ってゲームを進められるのが新しいところでしょう。



オーディオ・エンジニア

トーマス・オレアリー

キャラクターが4人いて、彼らの会話シーンが挿入されることで、ストーリー性が増し、キャラクターに感情移入できるところですね。



アート・ディレクター

スコット・ピーターソン

今まで見たことのない世界観のゲームを作ろう! というビジョンがあったので、複数の環境の異なる惑星を行き来しながら進むゲームに仕上げました。



プログラム・マネージャー

ビル・ボールドウィン

「HALO」から学んだものはあったけど、このゲームは「HALO」とは大きく異なる点があります。その1つがチームベースのアクションゲームってことです。

デジタル・アンヴィル 社内はこんな風

こんなところにあります



このビルの1フロアが丸々デジタル・アンヴィル社。



この橋の下には大量のコウモリが住み着いているとか。

機材も超一流



サーバールームを探索。ここのサーバはブレードサーバといい、数台のブレードを1台の筐体に収納する。もちろん、ブレード自体が超

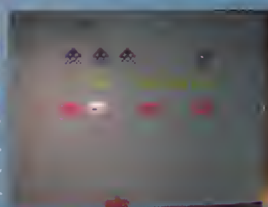


ムービー編集ルームへ。ここではプロモビデオなどを編集。ネットでの即時配

中にはこんな物も……

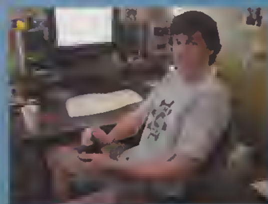


この記念品はMSの取った特許に与えられるとか。

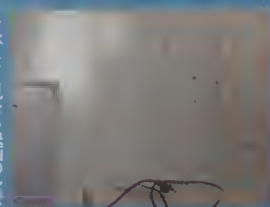


にインベーダーのペインティングが!

たまには息抜き……



仕事に疲れたらこのジョイスティックでイメトレ?



これ、よく見たら映画のレゴ…じゃん!

USA版ゲーム房?

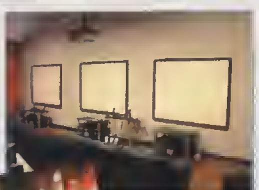
ダラスからちょっと外れた郊外にあるレモンという街にはGAME WYZEという、日本ではNECCAのようなネットゲームをプレイできる店がある。価格は1時間5ドル、1日フルだと30ドル。1日遊んだらゲームが1本買えるとか言わないこと。

ネットゲームは基本的にPCのみ(セキュリティの都合上外部への対戦がメインとなるXbox Liveは非対応だそうだ)だが、70インチプロジェクターでの大迫力の家庭用ゲームも楽しめる。なんと「鉄騎」(アメリカでは激レア・ちなみに米定価は今となっては本体より高い)までもプレイ可能だ。

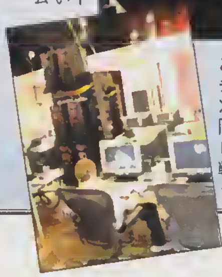
一見するとメインはPCのようだが、夜になると「HALO」の16人対戦で盛り上がったりと家庭用ゲームをプレイする場所としてもかなりの盛り上がりを見せているようだ。また、テーブルトークRPGやカードゲームなども盛んに行われている。現在はここだけだが、近々フランチャイズ展開も。



小さいショッピングセンターの一角にあるGAME WYZE。ニュースでも取り上げたとか。



Pentium 4搭載のPCを多数設置している。人気の高いゲームは戦争ゲームが中心。



これが噂の70インチプロジェクター×4! これで遊ぶ「HALO」16人プレイとか「鉄騎大戦」とかはスゴそうですな。

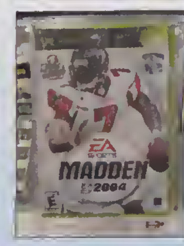
やっぱりアメフト強し?

取材日はちょうど「NFLフィーバー2004」が発売された直後。やっぱり人気があるのは(Live未対応でも)「マッデン」。セガの「NFL2K4」改め「ESPN NFL FOOTBALL」含め、三つ巴のアメフト対決!



巨大なダミージャケットや陳列棚が目立つ。やはり売れ筋の証拠?





NFLの人気スターの名を冠したXbox版「マッデン」。これがNFLゲームの本命か!?

これはオマケ……

JFK暗殺現場で射殺される担当(の写真撮影)は「雨(珍しく降りまくっていた)で服が汚れるからイヤだ」と拒否されたので、前日に行ったステーキハウスの肉をご紹介。50oz.ってどのくらい? 16ozが約450gなので大体1.5kg!? ちなみに、一番小さい14oz.のステーキを食べたXbox広報市野氏はリベンジを決意……したのはいいんだけど、デジタル・アンヴィル社は寡作で有名(汗)。



これが、噂の50oz.ステーキ。果たして市野氏がこれに挑戦する日はいつになることやら……、え、コレじゃなくて20oz.のほう?



Xbox Live対応

あの「segaGT」が、Xbox Live対応になって装いも新たに登場！　なんと最大12人での同時対戦を実現したほか、スタンドアローンでのゲームモードもさらに充実。収録車種、コース共に拡大され、よりボリュームアップ&ブラッシュアップしての登場だ。その全貌を紹介!!

ドリマガ特報 XBOX
対応機種■Xbox

10月30日 発売予定・完成度90%	
価格	6,980円
ジャンル	RAC（ドライビング&カーライフシミュレーション）
発売元	セガ／セガ ワウ
プレイ人数	1～4人プレイ（オンライン時最大12人） ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL	http://www.sega.co.jp/
対応機器	XboxLive
備考	CERO 未定

segaGT Online

コンテンツの充実、拡大だけでなく、シミュレーションモデルも進化を遂げ、操作性もリアリティを増している。前作を体験したことがある人は、少し走っただけでその違いがわかるはずだ。「segaGT」は間違いなく進化している。





ネット対戦だけが「segaGT Online」の魅力じゃない! スタンドアローンのモードも充実!!

Gathering Mode ギャザリングモード

タイトルにもついているように、本作の目玉はオンライン対応だが、スタンドアローンのゲームモードも充実している。新しく追加されたのが「ギャザリングモード」。モードの詳細はまだ謎に包まれているが、ギャザリングという言葉に、「収集」などという意味があるため、おそらく「タイムサバイバル」「テクニカルテスト」「ジムカーナ」といった3つのチャレンジに挑戦し、ボーナスカーを獲得していくものと予想される。右の写真は「ギャザリングモード」のメニュー画面。これを見ると、各チャレンジには5つのレベルがあり、それぞれに2台ずつのボーナスカーが設定されているようだ。どんなクルマが用意されているかはプレイしてみてお楽しみだ。

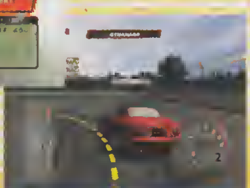


メニュー画面ではボーナスカーが一定のシルエットになっているので、ここから車種を特定するのはムリ。レベル1のジムカーナではホンダ・ビートらしきクルマを確認できる。マニアックな収録車種が「segaGT」の特徴でもあるので、モータ―ファンを唸らせるような車両が隠されているはずだ。

GYMKHANA ジムカーナ



ジムカーナコースを一定時間内に走破するというシンプルなルール。クルマをいかに自在に操れるかが勝負どころだ。



コースには黄色いラインが引かれているので、走る場所を見失うこともない。レイアウトはかなり複雑だ。

TECHNICAL TEST テクニカルテスト

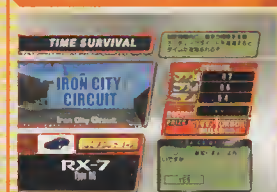


内容は定かでないが、コースの一定区間を使ったタイムアタックであることが予想される。使用車種もハイパワーだ。



壁に接触すると画面右のグラフが減っていく。これがゼロになるとチャレンジが失格になるのだろう

TIME SURVIVAL タイムサバイバル



制限時間内に規定周回数を走破するというフルコースのタイムアタック。総合的なテクニックが求められるチャレンジだ。



チェックポイントを通過すると残り時間が加算される。残り時間がなくなる前に走破しなければならないのだ

&さらなる要素を追加して再臨!!

なんとヒストリックフォーミュラーも収録! 百花繚乱の追加車種!!

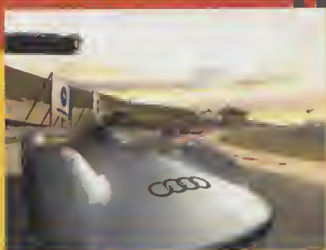
New Cars ●● 新収録車種

やみくもに収録するのではなく、「血統」「伝説」という独自の切り口で車種を厳選、収録していた前作。「Online」の収録車種が気になるところだが、今回は、より幅広いカテゴリーのクルマが収録される模様だ。とくに1930年代のモータースポーツシーンで活躍していたF1マシンが収録されるのはかつてない展開。また、海外の旧車も多数収録されるようで、最新車種よりも歴史を感じさせるヒストリックカーのバリエーションの拡大が顕著になりそうだ。

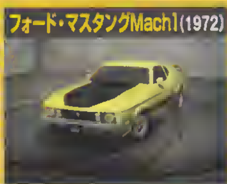
ヒストリックカー

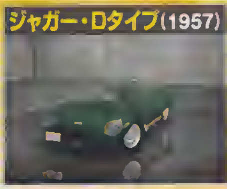
オールドアメリカンも充実!

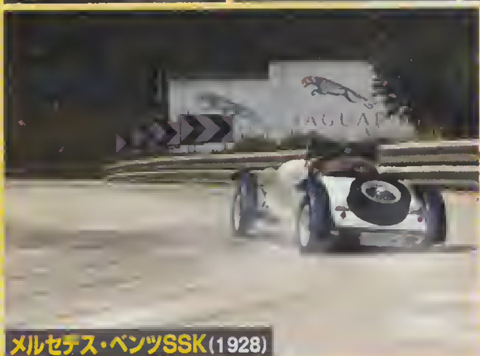
'50～'60年代の海外車種の顔ぶれは、ある意味「segaGT」シリーズでは予想外ともいえるほど充実している。同じオールドアメリカンでも、コルベットC1、マスタングMach1をセレクトするあたりにこだわりを感じる。




シボレー・コルベットC1(1962)


フォード・マスタングMach1(1972)


ジャガー・Dタイプ(1957)


メルセデス・ベンツSSK(1928)

アニメでおなじみのクルマ!

このクルマ、どこかで見覚えのある人も多いはず。そう、某アニメの主人公が乗っていたモデルそのもの。一見、単なるヒストリックカーだが、じつは7リッターという大排気量エンジンにスーパーチャージャーを搭載、当時で225馬力というバケモノだったのだ。

ヒストリックフォーミュラー

レーシングカーの先祖が復活!

まだ日本ではF1という言葉すらなかった1930年前後のF1マシンのいくつかが収録された。移動手段ではなく、自動車で初めて速さが追求されたこの時代のマシンには、いろんな意味で強烈なパワーがある。


アルファロメオ・P3(1932)


ブガッティ・T59(1934)


メルセデス・W25(1934)

その他の収録車種の一部

収録車種はまだまだある!

もちろん、ヒストリックカーだけでなく、ランエボやインプレッサといった比較的新しいクルマも多数収録予定だ。ここに挙げたのはほんの一例で、前作に収録されていた数々のモデルは、おそらく引き続き収録されるはず。詳細はまた追って紹介しよう。


ミツビシ・ランサーエボリューションⅧ


スバル・インプレッサWRX


アキュラ・RS-X


トヨタ・セリカGT FOUR


ミツビシ・ランサーエボリューションⅠ


ニッサン・フェアレディ240Z

新コースも追加! イージーな中速サーキットを公開!!

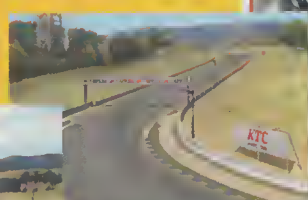
Eastern Breeze Circuit ●● イースタンブリーズサーキット

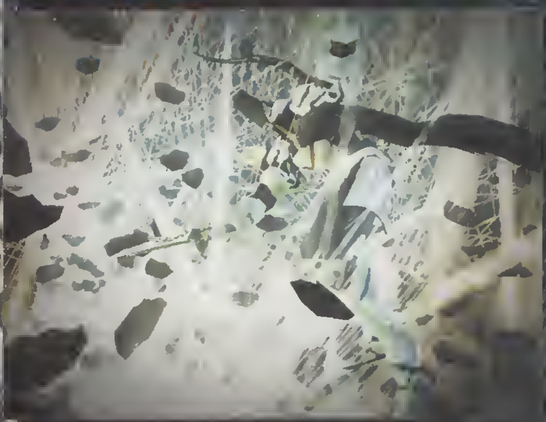
新コースとして比較的易しい中速コース「イースタンブリーズサーキット」が収録される。TGSで体験した人もいるだろうが、非常に幅員が広く、中速コーナーを中心に構成されているのが特徴。アウト・イン・アウトのセオリーどおりの走り方で、無理せず走行することがタイムアップの秘訣になる。


この写真からはわかりにくいが、コース幅は15メートル以上ある


中速コーナーが中心なので、アクセルワークをうまく使うこともポイントになる。


複合コーナーもあるので、前後のコーナーを考慮してライン取りする必要がある


場所によってはランオフエリアが狭いので、オーバースピードでの進入は厳禁だ。早めのブレーキングを







「新」主人公
安倍晴明

限界を超えた破壊美と雅がここに集う！

O·TO·GI 百鬼討伐絵巻

独特な和風の世界観と、気持ちのいい"破壊"を主とした3Dアクションが特徴の「O·TO·GI」が、さらなる進化を遂げて帰ってきた！その進化の程に迫る!!

ドリマガ特報XBOX

対応機種■Xbox

12月発売予定・完成度90%
価格■6,800円
ジャンル■ACT（3D和風アクション）
発売元■フロム・ソフトウェア
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.fromsoftware.co.jp/
対応機器■ ——
備考■期間限定生産スペシャルパックは2枚組　CERO

都の遷都時、危機に瀕した朝廷に「白珠」と呼ばれる宝珠をもたらし、巫術文化の再興に力を尽くす。朝廷に仕え、都を守護する陰陽師だが、その力と功績により、現在は朝廷の権力も及ばぬ孤高の存在となっている。

究極の和風3Dアクションがさらにパワーアップ

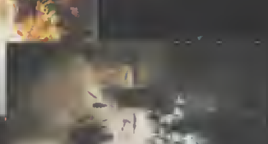
本作「O·TO·GI～百鬼討伐絵巻～」は、和風情緒あふれる世界観、そして敵だけでなく建造物や背景も破壊可能なシステムといった特徴を踏襲。さらに攻撃時のエフェクトや演出を強化し、新たな攻撃方法やプレイヤーキャラの追加など、本シリーズの魅力を高めるパワーアップが随所に施されている。まさに高い芸術性と爽快感を備える究極のアクションゲームだ。



本作のプレイヤーキャラはなんと6人に。各キャラには豊富なイベントシーンも用意される。



敵を倒した際のエフェクトがド派手に。その演出は、前作をはるかに凌駕する



破壊美の象徴、フィールドのすべてを破壊する本作独自のシステムは健在！

物語の鍵、「九尾狐」とは？



本作のボス的存在となるこの九尾狐は、都の遷都と時を同じくしてその姿を現す。都を滅ぼさんとたくらみ、幾度となく晴明と刃を交えるが、その力は拮抗しており、そのため都はその姿を何とか保っている。なぜ九尾狐は都を憎むのか、その謎は物語を進めることで明らかになるだろう。

TGS2003で衝撃の新情報が!!

9月26～28日に開催されたTGS2003において、本作の限定版として、前作の海外版を同梱したバージョンが発売されるという重大発表が。もちろん価格は1本分の6,800円。前作未経験者はこのお買い得チャンスを見逃すな！

会場では晴明と頼光でプレイ可能な試遊台も。その鮮烈な映像にみんな引き込まれていた。



新アクションを駆使して完璧な破壊を目指せ！

独特の浮遊感ある移動や地形の破壊も可能な攻撃など、多彩なアクションがウリの「O·TO·GI」シリーズ。本作では、さらにアクションが追加され、ゲーム性を高めている。ここではその新アクション2種類を紹介しよう。



ロックオン急接近

敵をねらうロックオンは前作から存在したが、ロックオン中の敵に対し、どこからでも目の前へ移動可能に。確実に目標を倒す際に有効。

掴み投げ

敵を斬るだけでなく、つかんで投げることが可能になった。建造物の破壊はもちろん、ロックオン中の敵に投げれば、一度に複数の敵を倒すこともできる。



プレイヤーキャラは6人に！ あのダークヒーローも復活！

前作で1人だったプレイヤーキャラだが、今回は安倍晴明を始め、前作で活躍した頼光、さらに頼光に従う四天王など顔ぶれは6人に。能力が異なる彼らをどう使うかが、クリアのカギとなりそうだ。



坂田公時

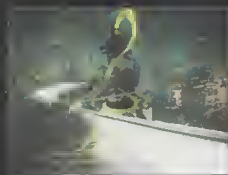
火の力を司る頼光四天王の1人。かつて朝廷に反抗するが、晴明に捕らえられ配下となる。金太郎のモデ
ルとして知られている。





渡部綱

金の力を司る頼光四天王の1人。妖鬼土蜘蛛により一族を滅ぼされ、その復讐を果たす力を得るため、晴明の術でその身を献にやす





「真」主人公 源頼光

かつて朝廷に仕え、数多くの人々に死を与えたという自らの贖罪のため、妖鬼を滅ぼす誓いを立てた古の巫術士。前作での活躍により世の動乱を鎮圧後は深い眠りにつく。だが、安倍晴明により現世に呼び覚まされ、再び妖鬼討伐の戦いに向かう





謎を呼ぶ頼光復活シーンを公開！

ゲーム中には晴明が頼光を復[illegible]させるシーンが登場。鮮血にまみれる四天王と、頼光に謎の言葉を語りかける晴明。頼光復活の理由を含め、謎めいた物語にも注目だ。



碓井貞光

水の力を司る頼光四天王の1人。生まれながらにして魂を統べる業（わざ）を持ち、その力を恐れられ晴明に引き取られた



卜部季武

木の力を司る頼光四天王の1人。神木と一体化したことで、強力な巫術の力と叡智を手にした存在。なお、卜部は「うらべ」と読む。

2004-
COMING
X-DAY

Soar Higher

NEW!
ドリマガ特報 XBOX
対応機種■Xbox

2004年発売予定・完成度？%	
価格■	未定
ジャンル■SPT（フリースタイル・スノーボーディング）	
発売元■マイクロソフト	
プレイ人数■1～2人 ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）	
URL■http://www.xbox.com/ja-jp/games/tenku2/	
対応機器■Xbox Live（最大8人同時プレイ可能）	
備考■	—

天空弐 TENKU 2™

あの快感を再び…

怪談話もいらないくらいひんや～りしてた今年の夏。秋をすっ飛ばして冬まできちゃったような陽気が続いてるけど、「どこまで寒くなるんだ～」なんて心配するのはナンセンス。だってXboxには、HOTなあのゲームがあるじゃない!! そう、ツンドラ級の寒さも吹っ飛ばすPUNKなスノボゲー「天空 -Tenku-2」がついに!!



新システムを搭載したり、トリックも追加されたりと、前作とはひと味もふた味も違う「2」。もちろ、隠し要素だって満載のハズ。人物や自然の描写だってホレこのとおり。写真を見てるだけでトリックしたくなっちゃうでしょ!?

思いのままに滑り、飛び、キメる！

モニターには実在する"全スノーボーダーの聖地的"なゲレンデが広がっている。白銀のコースを思いのままに滑り、飛び、キメる爽快感!! あの素晴らしいエアをもう一度!!

Free Style Snowboarding!

over the heavens

より高く飛べ、天を越えて

今度の「天空」は 現実を超えた!?

'01〜'02年、疾風のごとく現れ、国内外のスノーボードシーンを席巻した伝説的スノボゲー「天空 -Tenku- Freestyle Snow boarding」。その続編こそ、ここで紹介する「天空2」だ。実在するゲレンデをXboxの圧倒的描写力で再現し、プレイヤーキャラには世界的に活躍するプロボーダーの起用、音楽はインディーズレーベルからパンクバンドを連れてきたりと、スノボゲーファンの脳髄を刺激しまくった前作。その基本スタイルはそのままに、Xbox Live対応、新システム搭載など、新分野へのチェレンジも怠らない"2"。今度の"天空"は現実をも超えて、どえらいゲームになるかも!?



コースとシンクロして滑る快感と、スピードとスリルの限界を超えて天空に羽ばたく感動を味わうべし!!



CHECK1

新システム"スタイルボーナス"

エクストリームスポーツにおいて、もっとも重要な要素と呼ばれる「スタイル」をゲーム的にシステム化したものが「スタイルボーナスシステム」だ。これによりプレイスタイルの自由度が大幅に向上し、より現実に近い感覚でライドできるようになった。コンボトリックや超難度トリックにこだわるもよし、己のスタイルを貫くもよし。まさにフリーなスノボを堪能せよ!!

メロウでスムーズなBS180でスタイルを出すか、FS1080でハードに攻めるか……キミならどうする?



CHECK2

14人のトッププロが実名で登場

「天空2」では、前作に負けず劣らずの世界的トップライダーが起用されている。日本のスノーボードシーンを支えてきた植村能成のほか、ジェレミー・ジョーンズ、トラヴィス・パーカー、ビヨーン・レーンズ、マイキー・ルブラン、JP・ウォーカー、ジャナ・メイエンなど、名だたるトッププロが登場します。

CHECK3

Xbox Live対応!

Xbox Live対応により、全世界のユーザーと対戦できるのもチェックすべきポイントの1つ。マルチプレイヤーモードでは最大8人が同時にプレイ可能で、個人戦やチーム戦を始め、トリック競技やHORSEゲームなど、趣向を凝らしたゲームがいくつも楽しめるのだ!!

挿入されるインディーズミュージックは300曲以上!! 好きな音楽をXboxのHDにセットすることも可能だ。

スノーボードゲーム史上最多トリック数を自負する「天空2」。ありとあらゆるコンボトリックが再現できる。

エーックス!

たいちょーの目X

Xboxの国内出荷台数は45万台（推定セルスルーは約39万台）。発売から1年半、苦戦を強いられているXboxを日本市場で定着させるには何が必要なのか？ 過去成功したハードの歴史から今後のXboxに欲しいモノを提言する。

キャッチフレーズよりも先に欲しいキャラクター

過去の家庭用ゲーム機の成功事例……を挙げたとしても、現在のように市場が成熟してきたゲーム市場においては、正直それはあまり参考にはならないかもしれない。だが、それらは押さえなくてもいいファクター（要素）か？というとそうではなく、それらは当然の「前提条件」だったりする。20年前、ファミコンヒットの要因としては多数のサードパーティの参加とヒット作の登場があった。それは「ゼビウス」など人気アーケードゲームからの移植作や、「ドラクエ」「FF」のような、オリジナルの大ヒット作の登場が挙げられる。プレイステーションの成功も、要因としてはこの延長にあり、「ドラクエ」「FF」の獲得はやはり「勝利への最大の前提条件」であった。第二の事例としてプレイステーション2。これは発売時にソフト力が不足しつつも、DVDビデオが見れる、PSと互換性があるといった「ハード」そのものの魅力で大きく売れた例だ。ファミコン全盛時の任天堂のテレビCMもパワフルだったが、「サービス満点」などのキャッチコピーを続々と輩出してきたソニー流の宣伝力も、ユーザーへのアピール度は大きかった。その成長過程で生まれてくる、「代表的なキャラクター」の登場も日本市場ではやはり大きい。①ヒット作のあるなし、②ハードの魅力、③いい宣伝とキャッチコピー、④いいイメージキャラクター……これらは成功までの道のりに、どれが欠けてもダメだ。1つ1つすべてを積み重ねていってこそNo.1が取れる。で、Xboxの場合、①～④はどうだろう？ ①いまだ「キラータイトル」不在、②ハードがデカイ DVDビデオ機能も別売りと中途半端、③「Xboxであなたの人生を変えたいと思う」「美しく遊べ」……コピーが抽象的で浸透しきれず、④……ブリンクス？と、「必要な前提」が1つも満たせていないのが現状だ。当然、Xboxシリーズ（？）とマイクロソフトの戦いはまだまだ続くし、やる気も満々！ ならば、「次の世代」に向けてでもいいから、着手しやすいところから着手してはどうか？ すぐにできるのならば、③と④。特にオススメは④だ。ジャパニメーションの国、日本だから、やはりキャラはユーザーを「つかむ」きっかけにはなる。大友克彦とか宮崎駿とか安彦良和とか。まずは誰もが知るような大物にイメージキャラとか作ってもらうのは……どうかと提言したい。



任天堂のマリオ、SCEのトロやピポサルみたいなイメージキャラって、Xboxにいないなぁ……と。ここはひとつ、ゲーム発でなくてもいいので、大物作家にドカーン！ とすげぇキャラを作ってもらいません？ Xboxの将来と未来に向けて。

今、Xboxに必要なモノ——それは？



2年前の東京ゲームショウで、本体をそのままデザインした大胆なコスチュームが注目を集めたXboxギャル。ある意味、本体の大きさが目立ってしまった？

2002年2月22日の発売から1年半——Xboxの今





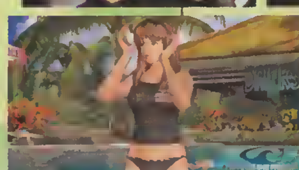
アメリカ本国からビル・ゲイツ会長が来日し、元X-JAPANのYOSHIKIを「X」つながりでゲストに呼んだ発売セレモニー。初期出荷25万台に対し、初3日販売データで10万5494台（※）が売れたが、直近5カ月（2003年3月31日～9月28日）の販売台数は2万3690台、週販500台前後と厳しい状況だ。

Xboxの登場でゲームは大きく変わったか？



発売1週間前、当時のXbox事業部長の大浦氏は1年後のビジョンについて「1年経てば5.1chも当たり前になって、オンラインも含めてゲームは大きく変わっているはずだ」と語っていた。





「オンライン」はPS2陣営も含めて、市場的にはまだまだ明確な形にはなりきれていない。XboxLiveを武器にしているXbox陣営は、今後どのようなキラータイトルを投入できるか？ が注目されるが、Xbox発のオリジナル作品では「ヘイロー」や「デッド オア アライブ エクストリームビーチバレーボール」のような画期的なタイトルもあった ゲームを変えるのはハードでなくソフト。ここの充実は必須だ。

Xboxのバリエーション

今までに出たXboxのハードバリエーションを紹介。全世界でゲームキューブが値下げ攻勢を仕掛けてきた今、Xboxはどう出る？

Xbox通常版（24,800円）

2002年11月21日からDVDビデオ再生キット（定価3,800円）同梱版も限定販売。通常は別売り。



日本限定版 Xbox Special Edition（39,800円）

2002年2月22日の発売日に5万台限定で販売。ビル・ゲイツサイン&シリアルNo.入りキーホルダー付き。





Xbox パンツァードラグーン オルタ リミテッドモデル（35,800円）

「パンツァーオルタ」のソフトと各種同梱物付きで999台を限定販売（その後50台が抽選で売られた）。

NEW! Xboxを着せ替えろ!







Xbox専用の着せ替えドレスアップケースを抽選で2000名にプレゼントするキャンペーンが11月から始まる。NIGO、宇川直弘、若野桂、みうらじゅん、浅野忠信ら5名の他、新進気鋭のクリエイターらのデザインも追加予定だ。

 ※数字はソフトバンクパブリッシング（株）エンタテインメント局による独自集計データです。

ドリマガコロシアムX

挑戦者たちよ、美しく遊べ！



今回はXbox特集号！　何人のゲイツさんが犠牲になっているのやら……。では、開幕です！（岡山県／ヌスたあつすテムⒶ）

リルル。　イラスト／中村る～しあ

好きなミュータントは、コロッサスだという純朴娘。

プロフィール
ちょっとおバカちゃんだけど、いつも明るく元気なリルル嬢。身長158cm、スリーサイズは91・55・86。ロシア人の父と日本人の母を持つ、金髪碧眼の15歳。趣味は卓球と大相撲観戦。くまちゃんぱんつ着用。

ふたりに言葉責めX

リ＝てなわけで始まりました「ドリコロX」！　今回はXboxネタオンリーで、レッツラゴー！　だよ☆
ワ＝マイクロソフトが今回のドリコロを見て、怒りませんように……。
リ＝ほえ？　怒る？　なして？
ワ＝いや、なんとなく……。

●じつはXboxを持っていないのに、ドリコロXに投稿しております。Xboxネタを書くのも、今回が初めて。（岡山県／京神老師様）
ワ＝うう、いきなりこんなハガキ。
リ＝よーし、これを機にXboxを買っちゃえ！　そして美しく遊べ！
ワ＝そ、そうよ。美しく遊ぶのよ！

●ドリマガの付録にXbox本体を付けてください。（静岡県／まゆる）
リ＝おお、それはナイスアイデア！　これでドリマガの発行部数も、Xboxの普及台数も増えるのは確実！　まさに一石二鳥だよ～。やった！
ワ＝んなわけないだろ。

●「ドリコロX」では、やはりリルワルちゃんのコスも、Xbox仕様になるの？（宮崎県／グラハム・J）
リ＝えへへ、あたしはなんと「マスターチーフ」さんのコスプレだよ～♪　かっこいいでしょ♡　ゲーム終了だ！
ワ＝私は金のエリートから剣を借りてきたわ。これでリルルを一撃！
リ＝うぎゃあー！（泣）

●「真・女神転生NINE」のネット対応版はいつ出るのですか？（東京都／江田とよ）
ワ＝う、実は先日、アトラスから発売を中止するとの正式発表が秘かにあったよね……残念！
リ＝え～!?　なんで、どうして～!?

●友人宅で「DOAX」をやりました。しかし彼は自分のデータをロードしようとしません。そんなに恥ずかしいコーディネートをしているのか？（和歌山県／タケムラタケコ）
リ＝も、もしかして全員スクール水着だったりしてー！　キャー♡
ワ＝それはうちの編集者の、爆弾岩さんのデータよ！

●イメージカラーが黒のワルルちゃんには、Xboxがよく似合います。（東京都／Dr.ひろい）
ワ＝そう言ってくれるのはうれしいけど、うちのXboxは「オルタ」仕様で白いのよね……。
リ＝ありゃりゃ。でもいいなっ。

●突然ですが、Xboxはすぐれものです！　3～4日かけて音楽CDを片っ端から録音すればあら大変！　自分専用のジュークボックスに！　最近はXboxで音楽を聴きながらハガキを書いています。（岡山県／ヌスたあつすテムⒶ）
リ＝あたしと同じことしてるー！　ヘタしたら、ゲームするより音楽を聴いている時間のほうが長いかも！
ワ＝そ、そう……。でもね。

●リルルちゃんとワルルちゃんの、一番好きなXboxのソフトはなんですか？（東京都／荷物地獄）
ワ＝うーん、やっぱり「HALO」かしら？　今でも編集部ではときどき、みんなで対戦したりするのよね♪
リ＝あたしは「真・三國無双3」！　黄蓋さんがたくましくてステキ♡
ワ＝あたしもプレイ中。最高におもしろいわ♪　関羽がお気に入りよ。
リ＝そしてもちろん、先日発売された「猛将伝」にもハマってるよ～♡
ワ＝あんた今、なんつった……？

●えっ!?「真・三國無双」シリーズって、PS2でも出てたの？　Xbox版しか知らないや……。（大阪府／S.E.Mお兄ちゃん）
リ＝あたしも～。
ワ＝あんたら、嘘ばっかりつくな！　うう、怒られませんように……。

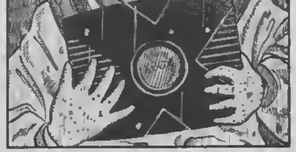
有名人からのエールX

東京都／Dr.ひろい



Xboxユーザーにとっての神、テクモ・板垣さんが来てくれたーッ！　かれの生み出したキャラに、お世話になった人は星の数だよ。

山口県／KAT



一応説明しますと、映画「ゴ●ラ」より芹●博士です。っつーか、どうやってXboxでゴ●ラを倒すのよう！　殴るのかな？

大阪府／MAZU



頭のプロペラの形が「X」だから、という理由だけでムッ●さんが登場！　もうなんでもアリだよ～。目がイッちゃってて怖い！

鹿児島県／ギグドボル



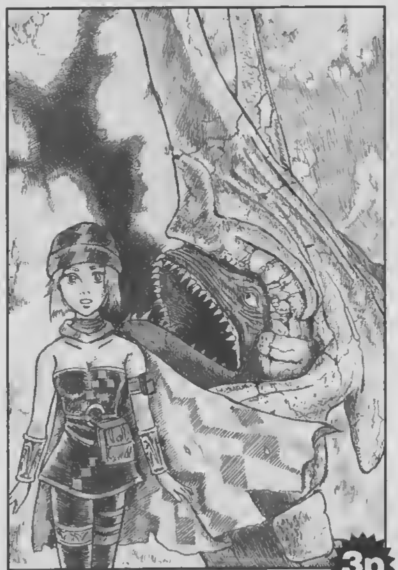
わ、忘れてませんよ！　えっと、名前は……そうそう、シャドウさんだっけ？　ソフトもちゃんと、元旦の朝に買いましたヨ！

あなたになりたいX
●「HALO2」のマスターチーフになって、涼のフォークリフトに飛び乗りたい。（神奈川県／ユニユニモレ）●丹下桜になって、「DOA」で再びかすみの声を演じたい。（山梨県／帝王ソダン）●スピード違反して、「ダブルスティール」の婦警に追いかけられてえ。（北海道／レディン命）

各コーナーの紹介X

通常の「ドリコロZ」の各コーナーを紹介します。新コーナー案は随時募集中！●ふたりに言葉責め／リルル&ワルルと語ろう●イラスト正拳突き／ゲームイラスト募集●有名人からのエール／有名人の似顔絵や、好きなマンガやアニメのキャラクターを描いて、ドリマガを応援しよう●コマンガの達人／コマンガ募集●ふかわ流格技／他人に鋭いツッコミを入れよう。ハガキ1枚にネタを1つ、力強く書いてネ●お馬鹿に脳内変換／単語に笑える変換を施そう●あなたになりたい／自分以外の何かになって、欲望を満たそう●ミス・ドリマガコンテスト／次回のお題は「女剣士」です。締め切りは11月7日必着！

イラスト正拳突きX



3p

山口県／KAT

よくぞボールペンでここまで細かい描き込みを……すごいや！ ドラゴンさんのお顔が超リアルで、迫力満点です〜。いつもハイクオリティなイラスト、大感謝です！



福井県／しゅーめー

おびただしい数の傷跡が、くぐり抜けた戦場の激しさを物語る！



滋賀県／リベQ

なんかこの方って、さらにアウトローになった涼さんみたい。



3p

岩手県／精神年齢17歳

お、P.A.S.Sさんもだいぶ学習されたようですね〜♡　とても微笑ましい光景に、思わず笑みがこぼれてしまうイラストですよね♡



大阪府／U-Qi

ほぼM字開脚がセクシーなリズさんです。フ、フトモモ〜！



広島県／OMO

アインさん、ビーチでその格好はちょっと暑くないですかー？



愛知県／Tome-X

神に選ばれし聖姉妹。その祈りと剣撃が、闇を打ち払うのだ！



岡山県／京神老師様

涼しい顔して破壊活動！ とにかく爽快な御伽草子なんです♡



愛知県／暁一穂



大阪府／MAZU

力強いペンタッチに巧みなトーンワークなど、相変わらず暁さんの描写テクニックはお見事です！

楽園に集うデジタルヴィーナスたち！ じつに華やかかつ、耽美な雰囲気が漂うイラストですね〜♡



埼玉県／広角打法

「DOA Online」で拳を交える面々。5人の表情から戦いを直前に控える緊張感を感じます。



京都府／本宮りゅさ

うわー、じつに少女らしい可憐な笑顔のP.A.S.S.さんですね〜♡　うーん、一緒に遊びたいゾ♪



愛知県／アウ

シンプルだけど、じつにプリティーな小喬ちゃんです。瞳に吸い込まれそう……。



鳥取県／Air-Luca

三国時代の最強仲良し姉妹、その名も二喬！ 曹操さんの魔の手に注意よ！



京都府／白数あろま

妖艶な大人の色気がムンムン。こりゃ数々の豪傑たちが魅了される訳だ！

対決！2人のオルタ

あまりに対照的な、2人のセンスが火花を散らす！



VS



大阪府／ハルハユム　**東京都／NARUM**

新こんなのイヤだ！X　●YO・TO・GI〜夜伽〜。（沖縄県／ぴーたん）●勘定はお前持ち。（沖縄県／ぴーたん）●戦場の出前待ち。（大阪府／S.E.Mお兄ちゃん）●パンツァードラグーン コルタナ。（神奈川県／AKIRA）●半熟HALO。（東京都／みるぷ）●舞の海 Crimson Sea。（岩手県／精神年齢17歳）

コママンガの達人X

今回も異様なまでのパワーがみなぎる当コーナー！ 達人たちの能力はすでに、ミュータント級と言っても差し支えないよ！

「ああコレ、洗濯して縮んじゃったんスよ」とか、瞬時に気の利いたいいわけをすればよかったのに！



福井県／薄葉陽炎丸

さすがヒットマン、屁で殺すとはただものではありません。さらにライターを使えば火炎放射器に！



埼玉県／パスキー

以前タケムラさんを守って爆死したP.A.S.S.さん生首状態で復活！ でもずげー愛しづらい……。



和歌山県／タケムラタケコ

本当にエロいマンガを送ってきた方も何人かいましたが、さすがのドリコロも掲載不可でしたヨ。



和歌山県／タケムラタケコ

オリジナルなバンツァー語がじつに素晴らしいです。いいセンスしてるなあ。あたしもナオカグーノ。



北海道／しおせん

上と下で考えていることの落差がありすぎ。こんなんで人竜一体の息が合った攻撃ができるの～？



北海道／しおせん

今週の、ほのぼのエクストリーム劇場。この方々が出演する温泉番組、視聴率取れそうだなあ～。



北海道／しおせん

ドラゴン違いでした。しかも最悪の。オルタさんも止めてあげればいいのに……。トホホだよう。



大阪府／U-Qi

こんな卑猥な行動を取るために、わざわざゲスト出演されたってわけですか。あと、黒丸小さいネ。



東京都／Dr．ひろい

やっぱりアメリカ産のものは、おっぱいやゲームハードも含め、基本的になんでも大きいのだ！



京都府／内海まりお

どうしてるのかと思ったら、南の島で美女とたわむれてました。見たくないし、見られたくない！

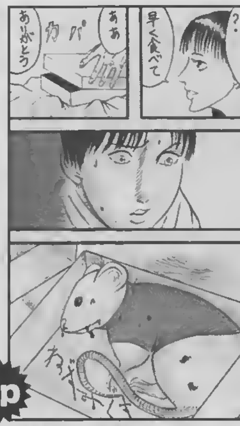


山口県／KAT

この後センパイは、すさまじい怒りと共に装甲車で追いかけます。さすがのエリカさんもピンチ！

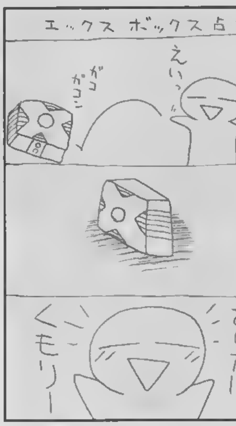


山口県／KAT



青森県／ドリとマガ

今回最大の問題作。いったいどういうことなんですか？ すごい嫌がらせです。



埼玉県／江田とよ

こんな使い方しちゃダメ！ ゲイツたんの心の中が、雨になっちゃうよう！



京都府／本宮りゅさ

うう、丈夫なテーブルも一緒に買ったらどうでしょうか～。あるいは床に置く。



愛知県／TOGi

押忍！ おつかれさまでした！ その愛と根性に感動。最後に自分も着てプレイするのはどう？

各コーナーの紹介X

●タイムマシン大作戦／キャラクターの年齢を自由に設定してイラストや文章で熱く語ろう●シェンムーよ永遠に／シェンムーネタはここへ。創作小説も大募集！●ドリコロ番外地／ハガキネタなんでもアリの無法地帯●我が心のゲーム／自分が大好きな懐かしいゲームについて、イラスト中●ドリコロポエム／投稿にかける思いを50文字程度で詩にしよう●新こんなのイヤだ！／もしこうだったらイヤだな、と思ったことをひとことで書こう●未確認情報局／ウソ情報をホントっぽく書こう●ゲームでフュージョン！改／2つのゲームのタイトルを合体させて、笑える単語を作ろう。イラスト付きネタも募集

未確認情報局X

●Xboxの後継機は、さらにでかいらしい。（千葉県／どんぐり小僧）●「ねずみくす無双」が出るらしい。（愛知県／暁一穂）●PSXの対抗機種として、「XboxX」が発売されるらしい。（兵庫県／サイバーゲリラ）●「DOAX」の舞台は、じつはエロマンガ島らしい。（岐阜県／人間椅子）

ドリコロ番外地X

今回もっともマイクロソフトさんに見られたらヤバいページがここ！
で、でもこれくらいなら笑って許してくれるよね？　ですよね？　ダメ？

すばらしいCMです

岡山県／ヌスたあつすテムⒶ



ま、これくらいのインパクトがあるCMのほうが、視聴者に覚えてもらえるよネ！

複数台買って挑戦!!

滋賀県／リベQ



えー、挑戦とはいったものの、やっぱりゲーム機は拷問器具ではないので却下！

いいアイデアだね

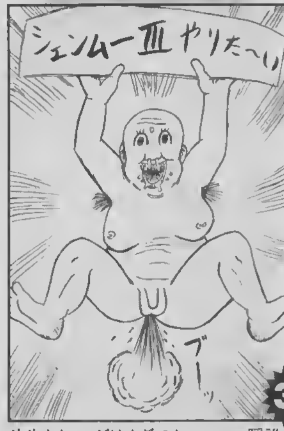
愛知県／NRF



おお、こうやって駅前で配りまくるのですね！　これで普及台数も超アップだ！

「Ⅲ」はXboxで！

和歌山県／タケムラタケコ



3p

斗牛さん、ハジけすぎです……。一瞬誰かと思っちゃった。あと目がキレイすぎ。

1文字違うだけで大変だ！

東京都／Dr.ひろい



3p

元大関朝潮にして現高砂親方、ヒットマンに転身？　でも、この巨体でサイレントにキルのは、ちょっと難しいような気もしますねえ。

ガチャガチャ涼坊もがっくし

滋賀県／リベQ

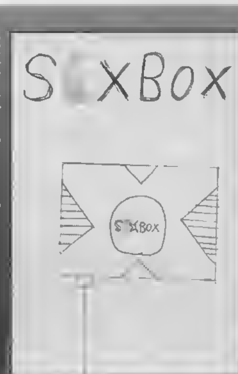


3p

セクシーな女体にひかれ、やってみたら、なんともトホホな結末に。さらに、リベQさんの実体験が元ネタなのが泣けますよぅ……。あう。

あーあ、やっちゃった

熊本県／ルシール



なんてベタなネタ。ひと昔前のゲーセンは、スコアネーム「S●X」と入力する人がよくいましたよね。



愛知県／暁一穂

痛い痛ーい！　Xboxは鈍器じゃないよ〜（泣）。首も折れちゃったよう！



愛知県／TOGi

あ、これはおもしろそ〜う♪　でも、どうやって光武で浴場に侵入したの？



大阪府／MAZU

さすがねずみさん、繁殖力がすごすぎ！　上着だけ着て、下はいてないしネ……。

Xの意味が違う！



3p

埼玉県／千葉WING

まさかここまでXなイラストを描いてくるとは……。その男気に免じ、3Pを贈呈します。偉い！

各コーナーの紹介X

●夢で会えたら／続編や移植を希望するゲームについて投稿しよう。アニメやマンガなどのゲーム化案も募集！●ドリコロしゃべり場／日々、ゲームに関することで胸にくすぶっている熱き思いを、ハガキに書いて文章で投稿しよう●ヘンテコ自慢／自慢になるかならないか、どうにも微妙なことをひとことで自慢しよう●ドリコロドッターズ／方眼紙にドット絵を描いて投稿しよう。基本サイズは横48マス×縦32マスだけど、200×200マスなど、どんな大きさで描いてくれてもOK！●気ままに性転換／キャラクターの性別を入れ替えてイラストを描こう●教えてリルル／ドリコロに関する質問や、プレゼントの請求はここまで♡

未確認情報局X

●Xboxで「シェンムーコレクション」が発売されるらしい。（埼玉県／江田とよ）●ザックアイランドの以前の所有者は、ゲイツ氏らしい。（宮崎県／グラハム・J）●「鉄騎」のコントローラは、ツインスティックにもなるらしい。（愛知県／江田とよ）●次はYboxらしい。（埼玉県／江田とよ）

コママンガの達人X 大阪府Shinさんの巻



ワルルちゃんのコレクションだよ～。そしてあまりにまっすぐなワルルちゃんの眼差しに、タキさんもたじたじ！

5p

完成度の高いかわいい絵柄と、ほのぼのした作風で人気上昇中のShinさん劇場よ♡



あと、バニー姿で泳ぐのにもビックリ。あまりに斬新な光景に絶句しました。



とか言いつつ、実際は「ゴクリ」と一気飲みしちゃうのよね♪　お茶目さん♡



ライター同志酒井さんの予想では、続編は「デドアラ大相撲」だそうですよ。

ヘンテコじまんX

●夏休みは「DOAX」三昧だったぜ！（千葉県／どんぐり小僧）●「DOAX」のプレイ時間が七百時間を超えたぜ！（東京都／てるび～）●Xboxを見た、親の最初のひと言が「何このでかいの!?」だったぜ！（千葉県／どんぐり小僧）●手持ちのXboxソフトが40本を超えたぜ！（東京都／Dr.ひろい）●Liveのためだけにクレジットカードを作ったぜ！（東京都／Dr.ひろい）●部屋にXboxを置けるスペースがないぜ！（千葉県／バルルン兄弟）●Xboxのイベントで、ブリンクスと写真を撮ってもらったことがあるぜ！（三重県／荷物地獄）●父親も「DOAX」ユーザーだぜ！（沖縄県／ぴーたん）●「叢」、すぐ読めたぜ！（新潟県／柴楽）（3P）

第2回ドリコロランキング

第1回王者　愚劣夫666（50P）

1位　124P　TOGi

2位	110P	ハルハユム
3位	78P	暁一穂
4位	76P	タケムラタケコ
5位	69P	アロエリーナ／愚劣夫1192
7位	68P	ユニユニモレ
8位	66P	NARUM
9位	61P	S.E.Mお兄ちゃん／ヌスたあつすテムⒶ
11位	58P	京神老師様
12位	57P	白数あろま／人間椅子
14位	56P	ぴーたん
15位	55P	入井詠亜／どんぐり小僧
17位	52P	帝王ソダン
18位	50P	グラハム・J
19位	49P	パスキー
20位	47P	鼻組隊長・狼一狼
21位	45P	AKIRA／てるび～／本宮りゆさ
24位	44P	KAT
25位	43P	ラ・ドルド・グ
26位	39P	薄葉陽炎丸／ジヲング
28位	35P	NRF／柴楽／荷物地獄
31位	31P	トイズ・R・アス
32位	30P	床屋朗伊組／ポッキーXX
34位	28P	江田とよ／嗚咽クィーン
36位	24P	れーるスター
37位	23P	内海まりお／光里依夢
39位	22P	ムネオ
40位	21P	微弱電波

リルルの実況席X

今号のポイント稼ぎ頭は、8Pを獲得した「Shin」さんと「Dr.ひろい」さん！　いつものドリコロZより、2ページ少ない中でこの活躍はお見事！　特に「Dr.ひろい」さんは、某Xbox専門誌の読者コーナーで投稿キングに輝いたほどの実力者なので、この結果も当然ですね♡　他には、6P獲得の「タケムラタケコ」さん、5P獲得の「江田とよ」さん、「しおせん」さん、「MAZU」さんといった面々が活躍！　そして注目は、自己最高位である11位にまでランクアップした「京神老師様」さん！　じりじりと順位を上げてきていましたが、この調子だとベストテン入りも近いかな？　さて次号からは通常どおり、7ページのドリコロZに戻ります。気合を入れなおして、がんばろ～！



1枚掲載されると加点は1です。今年の最終号までこのランキングを行い、その時点での順位に応じてプレゼントを差し上げます。
■1位＝お好きなハード1台(現行機)＋ソフト1本＋ドリマガグッズ
■2位～10位＝お好きなソフト1本＋ドリマガグッズ
■11位～30位＝ドリマガグッズ

このランキングは2003年1／31日号から今号までの集計です。

リルワル劇場X

ドリコロXの最後を飾るは、やっぱり我らがリルワル劇場！　またいつの日か会おうネ♡

静岡県／アロエリーナ



ひいっ！　あたしのプリチーフェイスに傷がぁ～！　思わず南斗紅鶴拳のユダさんみたいな表情に!!

東京都／Dr.ひろい



ゲームショウのコンパニオンさんの衣装にチャレンジ！　えへへ、なかなか似合っているでしょ？

静岡県／まゆる



こちらはXboxLiveのコンパニオンさんの衣装だよ！　胸元が開いていて、セクシーなのだ！

大阪府／ハルハユム



ただいまLive中！　寝不足であくびしちゃったけど、もしかして相手に聞こえちゃったかな？

愛知県／暁一穂



この場合勘違いしてたってことよりも、タケムラさんに突っ込まれたのが悔しい……。ぬぅう！

埼玉県／広角打法



このような付加価値を付ければ、売上も上がるってものですよ奥さん！　家庭に1台、どうですか？

投稿する前にここを読んでネ

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で書いてください。鉛筆は使用しないでください。封筒によるまとめ送りもOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所／氏名／ペンネーム／電話番号／作品の題材を明記するようにしてください。そしてドリコロでは投稿イラストをメールでも受け付けております。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。

■投稿規定■
●ファイル形式：JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）
●ファイルサイズ：モノクロ：200KB以下、カラー：500KB以下
●住所・氏名（PN）・年齢（任意）・TEL・E-mail・URL（任意、ある人のみ）・イラストの題材（ゲームのタイトル）・描いた絵に対してのコメントを送信メールに明記のこと。

送り先　dreamc@softbank.co.jp

岡山県／京神老師様



リルルのつぶやきX

今回は短い募集期間ながら、たくさんのXboxネタをどうもありがとう！　募集時の約束どおり、3P獲得者には編集部に眠っているXboxソフトを1本ランダムで、そして5Pを獲得したShinさんには本体とソフトをプレゼントしまーす♡　届くのを楽しみに待っていてくださいネ！

第177回 # サムシング吉松劇場

今回は『Xbox増刊号』スペシャルバージョンです！



さむしんぐ　よしまつ
1965年大阪生まれ。単行本『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！』『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！2　ドリドリキャス子さん』（ともに小社刊）大好評発売中！『ドリマガ』のほか、『週刊プレイボーイ』『コンティニュー』などでもゲームマンガの連載を展開中。知ってる人は知ってると思いますが、本業はけっこう有名なアニメーターです。

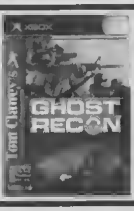
完全データ主義！

ドリマガ攻略マニアックス

Maniax

マニアックな攻略は当ページにおまかせ！

Xbox
エックスボックス



ゴーストリコン

米国陸軍特殊工作員チーム「Ghost Recon」の活躍を描く本作。実際の戦闘をシミュレートした戦闘は、バツグンの臨場感を誇る。また、グラフィックとサウンドはXboxならではのハイクオリティとなっており、Xbox Liveによって白熱の通信対戦も堪能できる。

- マイクロソフト
- 6,800円
- 発売中(9月25日発売)
- ACT(ミリタリーアクション)
- 1～2人プレイ（オンライン対戦時最大16人）
- ディスク枚数１枚(DVD-ROM)

戦闘の基礎からミッションのクリア戦術までを徹底解説

本作では、たとえ難易度を低く設定しても、闇雲に行動すると容赦なく死の宣告を受ける。トレーニングでしっかり基礎を身につけたいところだが、それだけでは心細い。そこで、まずはより戦闘を有利に運べるノウハウを解説しているので、しっかり頭にたたき込もう。


基本をマスターしてしまえば、どんなミッションも臆することなく戦える。

Tips 1 各チームを首尾よく動かせ

作戦には、アルファチームとブラボーチームの2小隊が参加する。両者を効率よく行動させることが作戦成功への早道だが、具体的にどう動かすべきなのか。答えは、敵の陣営に奇襲をかける場合は挟み撃ち、特殊兵器による破壊活動では1小隊を予備の部隊とするといった具合。予備の部隊は、特殊兵器を持つ兵士が死亡した場合の救済処置として意味を持つ。もう1小隊の兵士が持っていれば、作戦失敗にならずに済むというわけだ。また、グレネードランチャーのような広範囲に威力を発揮する火器使用時は、巻き込みを防ぐために任意操作で各チームの兵士を移動。着弾予定ポイントから遠ざける。


作戦中は、マップ画面である程度指示を出し、目標に向かうようにする。


敵がいるエリアに入ったら、操作キャラを切り替えて敵を効率よく倒していこう。

Tips 2 昼間でもナイトビジョンを着用

マップによっては、敵の迷彩パターンや地形の影響によって敵兵が見えにくいことがある。これを見やすくする方法はただ1つ。ナイトビジョンの着用だ。ナイトビジョンは、昼間でも敵兵の姿を明るく浮かび上がらせて捉えることができる。これにより、背景に同化することなく敵兵がハッキリ見えるのである。


夜、雨、霧、濃い茂みなど、視界の悪いマップで効果を発揮。

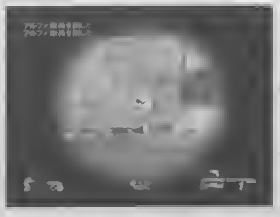
Tips 3 グレネードランチャーを使いこなせ

グレネードランチャーは、ライフルとは違ってあまりねらいを定めなくても敵兵を倒すことができる。使い方としては、屋内にいる敵兵に対する先制攻撃や複数の敵兵に対する同時撃ちがある。前者は安全確実な屋内探索を可能とし、後者は弾を節約しながら敵兵を仕留めるといった効率プレイにつながる。


オブジェクト破壊にも効果絶大。射程が長い点を考慮して使おう。

Tips 4 精密射撃はスナイパーにおまかせ

精密射撃に長けているのは、ライフルマンとスナイパー。しかし、ズーム比率と狙撃精度の面でスナイパーに軍配が上がる。リロードに時間がかかるという欠点はあるが、遠距離から安全確実に敵兵を狙撃できるので、スナイパーはつねに頼りになる。


敵兵がこちらに気付く前に先手を打てる点で、やはりスナイパーの狙撃精度は魅力だ。


弾の装填に時間を要するので、すばやく狙撃に入れるように移動時は弾を込めておく。

Tips 5 ルームクリアリングを徹底せよ

屋内にいる敵兵は、こちらが突入するのを入り口左右付近で待ち構えている。何も対策を講じずに入ると撃たれて即死なので、ここはのぞき込みで敵兵の様子を確認。手榴弾を持っていたらそれを投擲し、なければグレネードランチャーを1発撃ち込んで敵兵を沈黙させる。爆破後すぐに突入して掃討が基本。


敵兵はドアの左右で銃を構えていることが多い。入室前の確認を怠るな！

Tips 6 遮蔽物を利用しつつ行動せよ

敵の中にスナイパーがいると、足止めを食うことになる。スナイパーにはスナイパーで対抗するのが一番だが、敵にとって見通しのいい場所から狙撃するのはあまりにも危険だ。そこで、反撃に転じる際は姿勢を低くして遮へい物に身を隠し、死角からねらうようにする。位置取りがうまくいけば、敵を安全に殲滅できるだろう。


岩や厚めの壁といった遮へい物を利用し、スナイパーの狙撃から身を守る。

Tips 7 脅威インジケータを活用せよ

索敵の基本は、脅威インジケータを見ながらの前進にある。インジケータが色で示す方向へ移動し、近くなるにしたがって警戒。物陰で安全を確保しつつ、インジケータとレティクルの枠の色を見ながら敵の位置を探り出して、攻撃を仕掛ける。

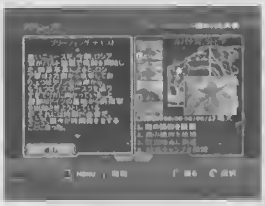

脅威インジケータの色を見て移動すれば、敵を素早く見つけ出すことができる。


接近し過ぎると先制攻撃を受けるので、ある程度離れた位置でズームインしながら警戒。

キャンペーンモード 攻略テクニック

ミッション7までの攻略戦術をレクチャー

基本をマスターしたら、いよいよ作戦に参加する。キミは2個小隊を指揮する立場にあるので、これから解説する攻略テクニックを頭にたたき込み、円滑に目的を遂行しよう。なお、各作戦の解説ではマップで移動ルートを示している。これは、本誌オススメの経路となっている。



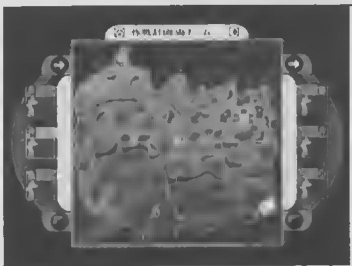
解説するのは、中盤のミッション7まで。難易度は徐々に上がっていくぞ。

POINT 解説はベテランモードに対応

難易度を上げると、敵のAIが賢くなり、射撃の性能がアップする。そのため、交戦中はちょっとした判断ミスで命を落としかねない。そこで、本攻略は腕を磨く意味も込めてあえてベテランモードをベースに解説を行っている。心して挑むべし！



作戦内容は変わらないが、死亡する[illegible]上がる。



MISSION：1 アイアンドラゴン

2つのチームを別々に動かして目標をクリア

パパシビル拘束を大きな目的としながら、同時に敵の各拠点を制圧する。視界が広いぶん、多方向からねらわれやすいという地形的特徴がネックだ。敵はマップのいたるところに歩兵を展開させており、拠点ごとに強固な防衛ラインを敷いている。2つのチームでどう強行突破するかが最大の焦点だ。



パパシビルは、制圧目標である洞窟に潜んでいる。射殺すると作戦が一部失敗になるので注意。

2方向から拠点を攻める

まずは、スナイパーがいるアルファチームを①に移動させ、ブラボーチームは③に向かわせる。①では丘の上の敵兵を狙撃で減らしつつ、歩哨中の敵兵を倒しながら②に向かう。敵キャンプの制圧は、ブラボーチームに任せよう。



遮へい物が少ないので、前進時は先手を打つことが得策。

洞窟では接近戦を挑む

洞窟には東西2つの入り口がある。どちらから突入しても構わないが、どちらにせよ付近の警護兵排除は徹底したいところ。中に入ると、待ち伏せする敵兵が大勢いるので、のぞき込みで1人ずつ確実に仕留めてパパシビルを拘束する。

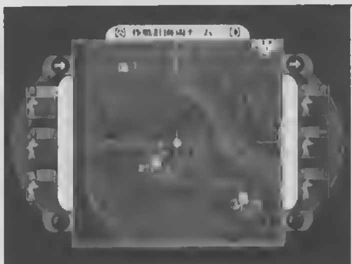


グレネードを撃ち込むなどして、潜んでいる敵を殲滅する。

この装備で戦え！



スナイパーが1人いると、前進しやすくなる。



MISSION：2 激しい噴煙

2方向から拠点を攻める

墜落したF-18の電子機器を破壊することと、捕えられた味方2名の救出がおもな任務。破壊工作員がいないと爆破任務を遂行できないので、かならずチームに加える必要がある。また、片方のチームにいる破壊工作員が死亡しても任務を続行できるように、破壊工作員は2名体制で行動することが理想だ。味方救出のために村の建物を制圧するときは、周辺の遮へい物をうまく利用して戦おう。



捕虜となっている味方は、救出するとチームに随行するのでしっかりと護衛しよう。

建物の2階にも目を配れ

最後は、③でパイロットの救出を行う。救助を爆破のあとにしているのは、捕虜になっていた味方が殺されないようにするため。彼らは武装していないので、チーム全員で護衛するしかないのだ。パイロットがいる建物は2階からの狙撃に注意して、1階の敵兵はのぞき込みから射撃して倒す。パイロットを囲むようにいる敵兵をすべて排除できた時点で、建物の中に入ること。

まずは墜落機の爆破を実行

ライフルマンと破壊工作員で構成されたアルファチームを、①に派遣。墜落機爆破の任務を片づける。このとき、機体の陰に敵兵が潜んでいるので無闇に接近しないこと。その間、ブラボーチームは②に向かって南下し、途中の敵を排除する。



ナイトビジョンで敵兵を視認しやすくすることを忘れずに。

建物を取り囲んで攻撃

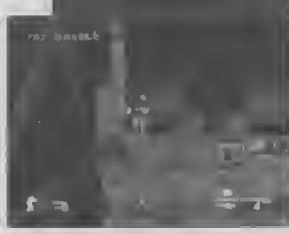
②に到達したら、建物の周辺にいる歩哨兵を一掃する。ここでは、敵の激しい抵抗に遭うので、遮蔽物を利用して攻守を徹底しよう。周囲の敵がいなくなったら、建物入り口でルームクリアリングをしたあとに、2階へ移動。味方を救助し③へ向かう。



爆破任務を完了したチームも合流させ、猛攻をかける。



建物を包囲したら、1人ずつ敵兵を仕留めていく。



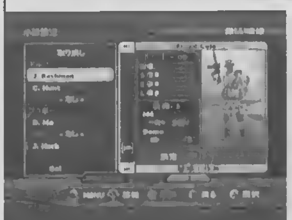
のぞき込みを活用すれば、敵兵に気付かれずに撃てる。

この装備で戦え！①

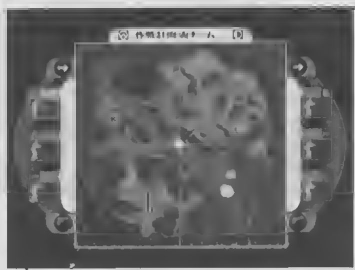


遠距離から歩哨兵の狙撃を行うため、スナイパーが必要だ。

この装備で戦え！②



破壊工作員は、各チームに1人ずつ用意すること。



MISSION：3 石の鈴
広範囲に展開する敵偵察隊を1人残らず粉砕

スタート直後、敵の偵察隊は東西に分かれて偵察を行っており、道路の先には戦車が待機している。まずはアルファチームは北東、ブラボーチームは南西というように2つのルートを進撃し、偵察隊を倒していく。ロケットランチャーを装備した兵士は、2名いると心強いだろう。


偵察隊をすべて倒さなければ、ミッションは完了しない。


接近戦よりも、スナイパーの狙撃で仕留めたほうが効率がいい。

この装備で戦え！①


対戦車要員として、ロケットランチャーを装備させる。

この装備で戦え！②


敵の偵察隊掃討には、スナイパーが向いている。

偵察隊掃討作戦開始

ロケットランチャーを装備した兵士がいるアルファチームは、①を目指して北上。スナイパーがいるブラボーチームは、②にいる偵察隊掃討のために南下して迂回する。①では、丘を上がったところで敵を待つと、安全に先手を打てる。②では、物陰から地道に狙撃することで偵察隊を排除できる。②で敵を全滅させたら、③へ移動しよう。


アルファチームは、対戦車要員を護衛しながら戦うこと。

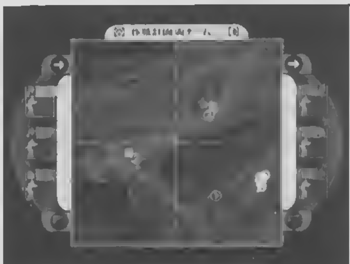
戦車部隊を粉砕せよ

北東に展開する偵察隊を一掃すると、戦車部隊が前進を始める。③に移動したブラボーチームが側面から歩兵を攻撃。アルファチームは橋の上で待機してロケットランチャーの射程圏内に戦車が入るのを待つ。予備としてブラボーチームにロケットランチャーを持った兵士がいると、戦車部隊を挟み撃ちにできて好都合だ。


ブラボーチームも西側面から戦車部隊攻撃に向かう。


戦車が動き出すタイミングを見計らって ロケットランチャー要員を配置。

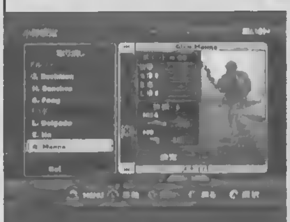

戦車の砲塔めがけてロケットランチャーを発射。爆風で周辺の歩兵が巻き込まれることもある。



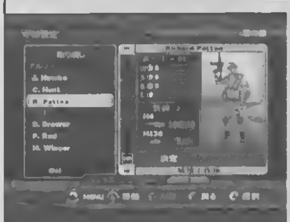
MISSION：4 黒い針
グレネードランチャーでルームクリアリング

橋を渡って北東にいる国連軍兵士を救出し、敵が集結する集落に奇襲をかける。いつものように各チームが二手に分かれて進撃すればOKだが、交差点付近ではできるだけ共同戦線を張る。救出任務完了後、敵が潜む建物に火力を集中させて任務を遂行するのだ。

この装備で戦え！①


スナイパーは、進撃ルートの安全を確保する役目を担う。

この装備で戦え！②


グレネードランチャーを装備したライフルマンも用意。


スタート地点から各チームを散開させて橋の攻略を進める。


グレネードランチャー使用時は、展開中の味方を安全な場所まで待避させよう。

監視所はスナイパーが攻撃

川沿いを進むアルファチームには、スナイパーがいるといい。スナイパーは、①から橋の向こう側にいる敵兵を狙撃し、チームが安全に橋を渡れるようにする。橋の安全が確保されるまでは、あとに仕事があるライフルマンらを移動させないようにしよう。


敵兵の死角から静かにねらいを定め、一気に倒すのだ。

交差点で激しい銃撃戦

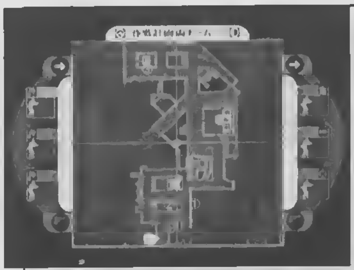
任務の1つである交差点確保。これをクリアするには②周辺にある建物を掌握しなければならない。ここには敵兵が潜んでいるが、屋内にグレネードランチャーを撃ち込めば無駄弾を使わずに済む。ブラボーチームが③へ移動して国連軍兵士救出任務を完了させたら、アルファチームと再び合流して敵兵を全滅させよう。


③では、ほふく状態で敵兵を仕留めていく。救出任務をこなして山肌の敵を倒せ。


橋の南側に敵の増援が出現したら、アルファチームのスナイパーで排除する。


ライフルマンが持てる火力をフル活用して敵を殲滅する。


攻撃指示だけでは心許ないので、兵士切り替えを使って任意に操作し、効率よく敵を排除していこう。



MISSION：5 金の山
2段構えのチームワークで敵兵を排除

銀行に立てこもる敵兵と墜落ヘリの調査がおもな任務だ。脱出する際には大使館のヘリポートを使うので、ここも同時に制圧しなければならない。後半は歩兵と戦車が増強されるが、対抗できる武器さえしっかり装備していれば心配はない。建物内を探索する際は、建物周辺の安全を確保してから内部に突入するようにして、すばやく制圧していこう。手榴弾はありったけ持っていくこと。



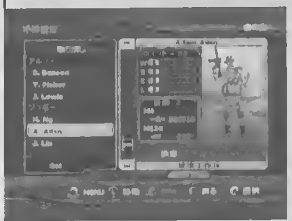
建物を掌握するために、まずはスナイパーが物陰から敵の狙撃手を撃退していく。

この装備で戦え！①



ルームクリアリングが頻発するので、手榴弾も持っておく。

この装備で戦え！②



後半の戦車に対抗するために、ロケットランチャーを用意。

まずは2チームで銀行制圧

スナイパーがいるアルファチームは、①から銀行にいる敵兵を狙撃し、ブラボーチームは②で待機する。ある程度危険が取り除かれたらブラボーチームが突入を開始し、。残る敵兵を一掃。銀行の制圧が完了したら、チームごとに目的地を設定する。



銀行内部に惜しみなくグレネードランチャーを撃ち込め！

大使館の安全を確保

銀行制圧後、アルファチームは地下駐車場を経由して大使館へ向かう。大使館近辺には敵兵が何人もいるので、地道にスナイパーが狙撃。一気に大使館屋上まで攻め入って、敵兵を完全に排除しておく。これが済んだら、ブラボーチームに切り替えよう。



地下駐車場や大使館周辺の敵兵を、殲滅しながら前進する。

別働隊がホテルを制圧

アルファチームが大使館を制圧しているあいだに、ブラボーチームをヘリ墜落現場まで移動させる。ここでは、公園周辺のホテルで敵兵の掃討作戦を行うことになるのだが、あらかじめ視認できる敵兵を一掃してから突入すると、スピーディに事が運ぶ。戦車が出現したあとは、焦らず遮へい物越しからロケットランチャーをお見舞いして沈黙させ、ヘリポートに向かおう。



ホテル周辺から出てくる敵は物陰からねらい討ちしよう。



公園周辺にライフルマンを配置して、ヘリを調査する。



MISSION：6 魔女の炎
敵の増援部隊をグレネードランチャーで粉砕

敵司令所から機密書類を奪取する。司令所は高い塀に囲まれているので、左右から挟み込むように移動する。チームを分ける理由は、目標が広範囲に分散しているため。暗いマップなので、ナイトビジョンを使って敵兵を倒していこう。地対空ミサイルは、ロケットランチャーで破壊する。



ナイトビジョンを使うと、敵兵に遅れを取ることはなくなる。

この装備で戦え！①



グレネードランチャーがあれば、建物の攻略がしやすい。

この装備で戦え！②



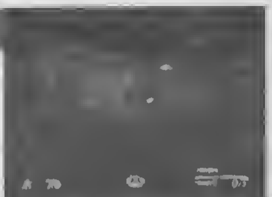
地対空ミサイル破壊のために、ロケットランチャーも装備

敵の増援を一網打尽

①では、敵のトラックがやってきて補充兵が大勢降りてくる。これを素早く倒す方法はグレネードランチャーだ。味方を遠ざけた状態でトラックめがけて撃ち込めば、少ない弾数で多数を仕留めることができる。よって、①にはライフルマンを入れたアルファチームを派遣して戦闘させよう。敵兵を全滅させたら書類奪取に向かうべし。



ライフルマンのグレネードで、大勢の敵兵を死に追いやる。



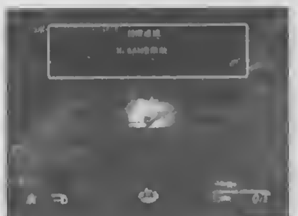
トラックの敵兵を倒したら小屋の書類を奪う。ここでもグレネードが有効。



書類奪取後は、小屋を攻撃しようとするブラボーチームに合流して援護射撃を行う。

地対空ミサイルを破壊

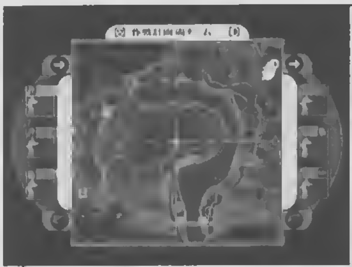
ブラボーチームには、地対空ミサイルの破壊と書類奪取の2つを任せる。地対空ミサイルをロケットランチャーで破壊したら、そのまま敵兵の小屋まで足を進めて書類を奪う。グレネードランチャーがあればそれほど苦労することなく書類を入手できるだろう。すべての任務が済んだら、あとは脱出ポイントに2チームを向かわせる。



地対空ミサイルは、十分距離を置いて攻撃しよう。



小屋のドアめがけてグレネードを発射し、書類を奪う。



MISSION：7 描かれた天使
二手に分かれて川沿いを進撃して爆弾設置

破壊工作兵のM2爆弾で2つの橋脚を破壊。敵のキャンプも同時に攻撃して敵補給路を断つというのが、任務のおもな内容だ。アルファチームとブラボーチームを河原に降りた時点で2方向に分散させ、一方にキャンプの攻撃を任せると効率がいい。

橋の上で戦車を破壊

まずは、アルファチームの1人を対戦車要員とし、仲間で護衛しながら①まで移動する。爆弾を設置したら橋の上に移動し、ほふく前進しながらロケットランチャーで戦車を撃破。周囲の敵兵は、スナイパーが狙撃して排除する。東側周辺の敵兵を一掃できたら、橋の向かい側にいる戦車部隊も全滅させる。橋の安全が確保されたら、橋を降りて北西にチームを移動させる。


橋の上では、敵の戦車部隊が待っている。地道に倒そう。

キャンプに奇襲攻撃

ブラボーチームは、②から川を横切って敵のキャンプを目指す。姿勢を低くして敵兵を1人ずつ狙撃していき、目標をクリアしたら橋の破壊に向かう。途中何度か敵兵に遭遇するが、脅威インジケーターで位置を察知すれば、スナイパーで余裕を持った狙撃ができるはずだ。


奇襲といっても突入は控える。物陰から敵兵を狙撃せよ。

ブラボーチームを援護

キャンプ制圧は、橋の上から降りてきたアルファチームを増援に回すことで容易になる。破壊工作員を護衛しながらの戦いになるので多少はやっかいだが、挟み撃ちにする格好なので戦局は有利に運ぶはずだ。敵兵を壊滅させたら、南下して残りの爆弾設置任務を済ませる。


できれば増援が必要ないように、うまく立ち回りたい。

橋を破壊して合流

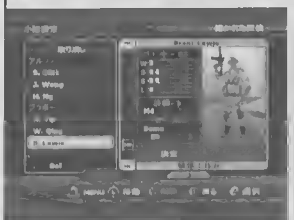
敵のキャンプを制圧したあとは、③までブラボーチームを進める。ここで爆弾を設置すれば、任務はほぼ完了だ。2つのチームが脱出ポイントに到達すればミッションクリアとなる。脱出ポイント付近の敵兵は、先行するアルファチームとの共同戦線で一気にたたいてしまおう。


2個目の爆弾を設置することで、補給路を断つ目的が達成される。

この装備で戦え！①


橋の戦車を仕留めるためにロケットランチャーを装備する。

この装備で戦え！②


本作戦には破壊工作員が不可欠。各チームに1人ずつ投入。

マルチプレイモード 攻略テクニック
世界中のライバルを相手に白熱プレイ！

マルチプレイ最大のキモは、以下の方法でプレイできるオンライン対戦だ。やはり人間相手だと、予想し得ない動きをしてくるので、戦闘が断然面白くなる。対人戦でもコツをつかめば優位に立てるので、ここで解説する戦法を頭に入れてライバルに差を付けよう。対人戦をやってこそ真の兵士だ！

オンライン対戦の手順

- オンライン対戦の手順
- ↓ マルチプレイを選択
- ↓ Xbox Liveに接続
- ↓ オンラインログイン画面
- ↓ クイックサーチ
- ↓ 協力プレイ／チーム対抗戦／個人戦

POINT 1 地形を頭に入れておこう

個人戦、チーム対抗戦を問わず必要となるのが、マップの地形把握である。どこに身を隠す場所があるのか、どこに敵をねらいやすいポイントがあるかなど、あらかじめ知っておくだけでかなり有利になる。逆に、地形を知り尽くした者同士が対戦すると、かなり緊張感のある戦闘が楽しめるぞ。複雑なマップほど何度か実戦で練習して、地形を頭にインプットしておきたい。


地形を知ることで、待ち伏せや先制攻撃が可能に。

POINT 2 対人戦でもスナイパーが有効

スナイパーは、どんなマップでも狙撃のテクニックさえあれば十分役に立ってくれる兵士である。個人戦でスナイパー同士となると不毛な持久戦に陥ることが多くなるが、チーム対抗戦にスナイパーを含めると俄然盛り上がりをみせる。スナイパーを使うときは、位置取りがかなり重要だ。太陽光を背に浴びて相手側に見えにくくするなどして、静かにねらいを定めよう。


スナイパーで狙撃したときの爽快感がたまらない。

POINT 3 相手の復活ポイントをねらえ

復活タイプによっては、死亡後に再開する位置が決まってくる。これを逆手に取って復活ポイントで待ち構えるといった戦法も、対人戦ではアリだったりする。ただし、これは復活→射殺→復活→射殺……といった永久地獄を可能にしてしまうので、あまりオススメはできない。純粋に対戦を楽しみたいならば、やはりこういったシステムの裏をかく荒技は使わないほうがいい。


復活してすぐに殺される屈辱は耐え難い。

POINT 4 チーム戦では担当分けを徹底

対抗戦では、誰がどの兵士タイプを選ぶかが非常に重要だ。これは、極端に装備が偏っていると戦闘を展開しにくいため。たとえば、全員が爆弾を持った破壊工作員だと、制限時間内に勝負が決まらなかったりする。なので、選択時は2名が突撃要員、1名が後方支援といったように役目を分担したほうが、効率よく戦闘ができる。実際の行動を想定して連携が取れるタイプを選ぼう。


お互いが弱点を補う形でチームを構成しよう。

Xbox
エックスボックス



ダイナソーハンティング ～失われた大地～

ステージのクリア条件であるメインターゲットの捕獲方法を徹底攻略。各ステージに出現する他の恐竜の捕獲方法も併せてサポートするのでハンティングライフに役立てよう。

- ●マイクロソフト
- ●発売中(9月18日発売)
- ●5,800円
- ●ACT(ハンティングアクションアドベンチャー)
- ●1人プレイ
- ●1枚(DVD-ROM)
- ●メモリーブロック数11～

ハンターの心得&ステージ6までのターゲット捕獲方法を伝授

1910年、遥か昔に絶滅したはずの恐竜がアマゾン奥地で発見され、これら恐竜の捕獲が目的となっている本作。ターゲットは、下は体長1mそこそこの小型恐竜から、上は体長30mにも及ぶ巨大恐竜とさまざまで、その捕獲には多くの知識とテクニックが求められる。まずはハンターに必要な5つの心得を伝授するので、これを知識としてしっかり身に付け、各ステージで恐竜の捕獲に挑もう。次ページから始まるステージ6までのターゲット捕獲方法も参考にしてほしい。


理想のハンティングに必要な知識を覚えよう。

ハンティングの流れ

- ❶ゲームスタート　心得1
- ❷フィールド探索　心得2
  - 小型恐竜も狩る　心得3
- ❸ターゲットを捕獲　心得4
- ❹ベースキャンプへ帰還

心得1　出発はアイテムを整えてから

各ステージのスタート地点付近には、多くの場合ベースキャンプが設置されている。武器の弾数や調合成分が不足しているときは、ベースキャンプで補充したうえでフィールド探索に出かけよう。メインターゲットを捕獲するまで、ベースキャンプは何度でも利用できる心強い味方だ。



ベースキャンプではアイテムが購入できるほかに、セーブやロードを行うこともできる。



スタート地点付近には調合成分などの物資が落ちている場合も多い。必ず回収して進もう。

心得2　サーチを駆使してフィールド探索

恐竜の情報を得るためには、フィールドの探索が必要になってくる。糞や死骸、足跡など、手がかりを見つけたらサーチ機能で必ず調べてみよう。また、サーチ機能と視点変更を併用すれば、広範囲を調査でき、見えづらい位置のアイテムなどを見つけるのにも有効だ。


糞や卵などからは、ターゲットに最適な調合弾を作るのに必要な情報が得られる。


調べない限りイベントが発生せず、ターゲットの恐竜が現れない重要な手がかりもある。

心得3　調合成分を確保するため小型恐竜を狩る

各ステージのクリア条件とは無関係で、捕獲しても賞金はわずかで弾代のほうが高くついてしまう小型恐竜。だが、彼らを捕獲することで調合弾を作るための調合成分を得ることができる。ハンティングターゲットとなる恐竜の捕獲には、それぞれに調合弾が必須なので小型恐竜の狩りも必要だ。



群れで行動する相手にショットガンを使って、まとめて捕獲しよう。

心得4　素早い獲物には閃光弾が有効

ドードーなどの動きが素早い相手にはライフルでの狙撃が難しく、かといって近距離からのハンドガン攻撃で捕獲することも困難。こういう相手には閃光弾を使って、一時的に動きを止めるのが効果的だ。効果は短時間なので、動きを止めたら調合弾やショットガンを急いで撃ち込んで捕獲しよう。


閃光弾は恐竜に襲われてピンチのとき、緊急回避用にも活用できる。

心得5　ライバルよりも先にターゲットを捕獲

各ステージにはそれぞれ異なる制限時間が設けられ、時間経過と共に他の3人のライバルがサブターゲットを捕獲する可能性も高くなる。ステージクリア後の評価を低くしないためには、フィールドを調べてじっくり進むことも大切だが、ライバルや制限時間に目を向けることも大切だ。


移動の基本はダッシュ移動。近くに恐竜の気配を感じたら忍び足に切り替え。


メイン&サブターゲットが、数体出現するステージもある。より多くの賞金を稼ぐためにも、発見したらすべて捕獲するのが理想だ。


ほかのライバルたちが捕獲し始めるのは、ステージ開始よりおよそ1時間が経過したあと。捕獲に成功したという無線連絡が入り始める。

STAGE1 大森林

MISSION // ステゴサウルスを捕獲せよ！

森林で構成されているステージだが、沼や崖のフィールドも存在している。フィールドによっては小型肉食恐竜のディノニクスが待ち伏せしている箇所があるので注意が必要だ。新しいフィールドに入ったら、その待ち伏せから身を守るためにもサーチ機能で確認しながら手探り状態で進もう。調合成分は、群れのコンプソグナツスや、巣のイグアノドンを大量捕獲して得よう。



中央を横切る川が流れていて、別のフィールドへは大きく迂回しながら進んでいくことになる。

ハンティングターゲット一覧	
ⓧステゴサウルス	×4
ⓢアパトサウルス	×1
ⓢディロフォサウルス	×1
ⓛサーベルタイガー	×2

メインターゲット ステゴサスルス まずは目前の1匹を捕獲

ステゴサウルスは弱点以外を攻撃してもほとんど効果がない。さらに、こちらの接近に気づくと駆け回り始めるのでやっかいだ。ステゴサスルスのいるフィールドに入ったら、その地点から動かずに弱点を狙撃し、ほかに気付かれないように1匹ずつ全4匹を捕獲しよう。





弱点は正面からでは狙撃しづらい。側面からが狙いをつけやすい。



ベスト調合はひとつ手前のフィールドで、ステゴサウルスの死骸を調べると判明。

サブターゲット アパトサウルス

高台から頭部を狙う

まずはアパトサウルスのいるフィールドの北側にある岩の近くまで進み、アパトサウルスの糞を調べてベスト調合を探ろう。あとは安全地帯でもある近くの高台に登って、アパトサウルスの頭部を調合弾で狙撃。ライフルの4倍や8倍ズーム機能で狙って捕獲しよう。



サブターゲット ディロフォサウルス 閃光弾で動きを止めろ



ディロフォサウロスは、岩肌にある毒液の痕跡を調べると出現する。閃光弾で動きを止め、後ろから首をライフルで撃つとエリマキが開くので、そこへ調合弾を撃ち込もう。ベスト調合は同じフィールド内でその糞を調べると判明するぞ。

レアターゲット サーベルタイガー 身体を狙え

ディロフォサウルスを捕獲したあと、同じフィールドに入り直すとサーベルタイガー2匹が出現する。サーベルタイガーの痕跡を調べると調合の目標値を知ることができるので、これを元に調合弾を作って捕獲しよう。



STAGE2 夜の湖畔

MISSION // ブラキオサウルスを捕獲せよ！

湖を囲むような形のステージ。ベースキャンプから右側ルートと左側ルートに分かれるが、どちらを進んでも湖を半周すると行き止まりで、再び同じルートを戻ってくる必要がある。オススメは、まず左側ルートでシュノサウルスを捕獲、さらにトロサウルスの群れを捕獲して調合成分を入手してから右側ルートに進む方法。右側ルートには残るメイン、サブ、レアのターゲットがすべて出現するので、予め左側ルートで調合成分を入手しておこう。

ハンティングターゲット一覧	
ⓧブラキオサウルス	×1
ⓢシュノサウルス	×1
ⓢケントロサウルス	×3
ⓛプレシオサウルス	×1

メインターゲット ブラキオサウルス 2発の調合弾で捕獲

ブラキオサウルスのいるフィールドに入った時点では、まだベスト調合は判明していない。ここは無理せず先に奥のフィールドへ進み、ベスト調合の情報を得て調合弾を完成させてから相手に挑もう。このとき調合弾は2発分用意しておくこと。最初は体や首を狙って調合弾を発射。命中し相手が倒れたら、次は頭部にもう1発調合弾を撃ち込んで捕獲しよう。



ブラキオサウルスのベスト調合は、先発隊のキャンプ跡から得られる。



サブターゲット ケントロサウルス

忍び足で近づく

ケントロサウルスのフィールドに進入したら、まずは北東の水辺に向かい、その糞を調べてベスト調合を探ろう。捕獲の際は忍び足で移動し、3匹いるケントロサウルスを1匹ずつ、弱点を調合弾で狙撃していこう。



サブターゲット シュノサウルス 倒れたら頭部にもう一発



シュノサウルスのベスト調合は、すぐ手前のフィールドで判明するので、調合弾を2発用意しておこう。弱点の頭部は動きが激しく、狙いが付けづらい。体に1発撃ち込み倒れたら、そのうなだれた頭部に2発目を撃ち込もう。

レアターゲット プレシオサウルス ベースキャンプに戻る前に

ブラキオサウルスを捕獲したあとで進めるようになったフィールドでは、レアターゲットのプレシオサウルスが出現する。同じフィールド内にあるその骨から、調合の大まかな目標値が探れるので、調合弾を作って捕獲しよう。



STAGE3 巨大洞くつ ― MISSION // 洞くつを抜けて合流せよ！

フィールドが2つしかない一本道の短いステージで、出現する恐竜もわずか3種類。捕獲できる恐竜はメインターゲットのアロサウルスと小型恐竜のコンプソナグナツスのみで、イベントのスーパーサウルスは捕獲できない。

ハンティングターゲット一覧

⊗アロサウルス	×1

メインターゲット アロサウルス 口の中に調合弾を撃ち込め！

このステージにはベースキャンプがなく、途中のアイテム補充が行えないので、ステージ開始前に必ずアイテムを補充したうえでステージに挑もう。最初のフィールドではアロサウルスのベスト調合が記されたメモが見つかる。これを元に調合弾を2発分作ったら、次のフィールドへ進みアロサウルスの捕獲に挑もう。弱点は口の中だが狙いが付けづらいので、まずは調合弾1発を体に命中させよう。すると相手が口を開けるので、このとき口の中に2発目の調合弾を撃ち込むこと。フィールドのアイテムはアロサウルスを倒したあとで落ち着いて回収しよう。



弱点 口の内部

STAGE4 奇岩の乾燥地帯 ― MISSION // オウラノサウルスを捕獲せよ！

ここではベースキャンプを基点に、北、東、西の3つのルートがあり、それぞれのルートにハンティングターゲットが生息している。オススメは、まず北のアマルガサウルスを捕獲し、次に西のパキケファロサウルス、最後に東のオウラノサウルスを捕獲するという方法だ。



フィールドでよく遭遇するアンキロサウルスは腹部が弱点だ。



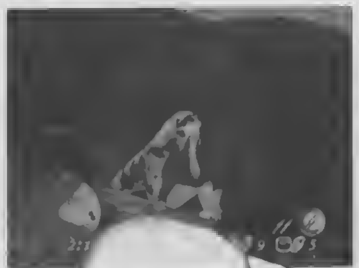
モアはこのステージでアマルガサウルス捕獲後にしか出現しない。

ハンティングターゲット一覧

⊗オウラノサウルス	×3
ⓈアマルガサウルS	×2
Ⓢパキケファロサウルス	×6
Ⓡケーブライオン	×1

メインターゲット オウラノサウルス 姿を見せた時がチャンス

オウラノサウルスはフィールドに入っただけでは出現せず、フィールド南西にある卵を調べると、背後に突然その姿を現す。相手は背景に保護色で溶け込み姿を消せるので、接近戦では姿が見えず不利な戦いになってしまう。そこで相手が姿を現したら走ってその場を離れ、相手の様子をうかがってみよう。運良く相手がこちらを見失ったら狙撃のチャンス。ベスト調合はすぐ手前のフィールドで、その骨や卵の殻を調べていれば判明しているはずだ。全身が弱点なので、ライフルを使って調合弾を一発でも命中させれば、簡単に捕獲できるぞ。



オウラノサウルスはカメレオンのような保護色でその姿を消せるのが特徴。



接近戦では姿を消したまま襲い掛かってくるが、ある程度距離を置くと保護色を解除。



弱点 全身

サブターゲット アマルガサウルス 暴れる前に撃て！

サブターゲットであるアマルガサウルスは2匹出現する。相手はこちらの接近に気付くと猛突進してくる。1匹ならば、対処できるが2匹に襲われては勝ち目がない。ここは、忍び足で狙撃可能な位置まで移動しよう。



弱点 頭部



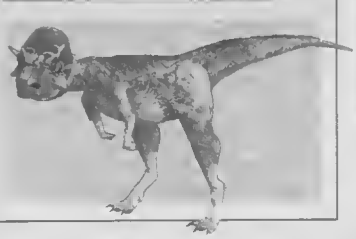
ベスト調合は手前のフィールドで発見できるアマルガサウルスの糞から判明する。狙撃が難しければ、体を撃って弱らせてから頭部を狙おう。

サブターゲット パキケファロサウルス スキを突いて遠距離から狙撃

パキケファロサウルスは全部で6匹。相手はこちらに気付くと、困ったことに6匹全員で突進し襲い掛かってくるため、気付かれないよう慎重な行動が求められる。仲間同士で頭突きし合っているパキケファロサウルスを発見したら、そのスキをついて弱点を調合弾で狙撃しよう。ベスト調合はすぐ手前のフィールドでその死体を調べれば判明するはずだ。相手に見つかって突進されたときは、正面からの攻撃では相手に歯が立たないので、閃光弾を使って相手の動きを止め、そのスキに別の場所へ退避しよう。



2時間が経過すると、ライバルに次々と捕獲されることに。



弱点 首

レアターゲット ケーブライオン 時間内に捕獲しよう

ケーブライオン捕獲の機会は、このステージのメインターゲット捕獲後に、ミニミッションとして発生する。ライバルと制限時間内でケーブライオンの捕獲を競い合うという内容。フィールドのケーブライオンの痕跡からベスト調合が判明し、調合弾を命中させれば捕獲できる。





ケーブライオンはフィールドの東側にいる。ちなみに、ミニミッションでライバルに負けても、ゲームは次のステージへと進んでいく。

弱点 全身

STAGE5 霧の湖畔

MISSION バリオニクスを捕獲せよ！

水辺のフィールドが多いステージ。メインターゲットを捕獲すると、強制的に2つのミニミッションに連続して挑むことになるので注意が必要だ。この2つのミニミッションに失敗するとゲームオーバーになってしまうので、メインターゲットを捕獲する前にはベースキャンプでセーブをしておくこと。また、このステージからペレカニミクスやパラサウロロスが登場するので、捕獲して調合成分を入手しておこう。



ペリカンに似た姿のペレカニミムス。こちらに気付くとすぐに逃げ出す臆病な恐竜だ。

ハンティングターゲット一覧

ⓜバリオニクス	×1
ⓢエラスモサウルス	×1
ⓡフォボスクス	×1

メインターゲット バリオニクス 弱らせてから頭部を狙撃

バリオニクスは動きが激しく、弱点の頭部を狙うのが難しい。体に調合弾を命中させ、弱ったところで頭部を調合弾で狙おう。ベスト調合は、このフィールドへ到達するまでに、その糞や死骸から知ることができる。バリオニクス捕獲後、手前のフィールドに戻るとミニミッションが発生する。



2つのミニミッションを両方成功させよう。



弱点 頭部

MINI MISSION ボタン連打で逃げろ

ABXYの4つのボタンを連打し、カルタウルスから逃げるという内容のミニミッション。両手でボタンを連打しよう。

MINI MISSION ボンベを撃て！

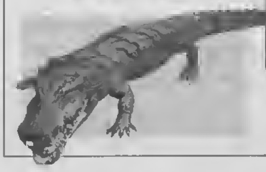
遠くにあるボンベを狙撃するミニミッション。目標が小さく正確さが求められるが、ズームを使って見事命中させよう。

レアターゲット フォボスクス 対岸から狙え

フォボスクスは、木の橋を渡った一番奥で発見できる。相手を接近させずに対岸から狙撃すれば、襲われることはない。口を開けたときに調合弾を撃ち込もう。

弱点 口の内部、腹

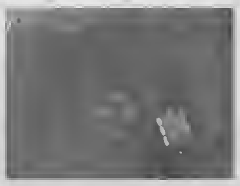




ベスト調合はステージ4でわかるが、このフィールドの南東で、その糞を調べても明らかにできる。

サブターゲット エラスモサウルス 止まった時に撃つ！

エスモサウルスは、水面に姿を現しているいときが捕獲のチャンス。弱点の頭部は、沈むとき水面に頭を近づけた瞬間が狙いやすい。



同じフィールド内で、先発隊のキャンプ跡を調べるとエスモサウルスのベスト調合が判明する。



弱点 頭部

STAGE6 大峡谷

MISSION ガストニアを捕獲せよ！

ステージ開始時にイベントが発生し、ベースキャンプから離れた位置でスタートすることになる。まずはベースキャンプへの帰還をめざし、途中で遭遇したハンティングターゲットを捕獲していこう。フィールド同士が複雑に入り組んでいて迷いやすいので、マップで現在位置を確認しながら進もう。

ハンティングターゲット一覧

ⓜガストニア	×6
ⓢウエロサウルス	×1
ⓡプテラノドン	×1

メインターゲット ガストニア 確実に腹部を撃て！

崖を登っていくと、6匹のガストニアを発見することができる。相手は丸まった状態になるといかなる攻撃も歯が立たなくなるので、ライフルのズーム機能を使って調合弾を確実に弱点に命中させること。ベスト調合については、同じフィールド内にあるガストニアの糞を調べることで判明する。

弱点 腹部





ガストニアにわざと接近して転がる攻撃を誘い、腹を見せた瞬間に調合弾で狙撃することもできる。相手の回転し始めと回転終了間際が狙い目だ。

サブターゲット プテラノドン ホバリングした時を狙う

プテラノドンの巣のあるフィールドへ入ったら、地面にあるその骨から大まかなベスト調合を探ろう。こうして作った調合弾をホバリング中のプテラノドンに撃ち込み捕獲してしまおう。

弱点 頭部、腹部





別のフィールドでベスト調合を知ることもできるが、時間節約のため不完全な調合弾を使おう。

レアターゲット ウエロサウルス 保護色に惑わされるな

オアシスになる卵を調べると、ウエロサウルスが姿を現す。この恐竜もオウラノサウルスと同様に保護色で姿を消してしまうので、遠距離に移動して様子をうかがい、相手が姿を現したら弱点に調合弾を命中させよう。



弱点 腰部



ベスト調合は、同じフィールド内にあるウエロサウルスの痕跡を調べれば判明する。

ドリマガ プレゼント付 アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・電話番号・eメールアドレス・希望のプレゼント番号と賞品名（P128のおくづけのページを参照）を明記し、「編集部へひとこと」欄には本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください。DC（ドリームキャスト）、PS2（プレイステーション2）、GC（ゲームキューブ）、Xbox、そして携帯ゲーム機へ移植を希望するゲーム作品がありましたら、それぞれの欄にご記入ください。裏面のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを「アンケート回答欄の記入例」にしたがってご記入ください。黒のボールペンやサインペンなどで枠内に正しくご記入ください。その際、アラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスの中にハッキリと正しく記入するようにしてください。集計は機械で行っておりますので、ハガキはキリトリ部できれいに切りはなし、回答欄を汚さないように注意してご応募ください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません　ただし、回答は左の枠から入れてください

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 よく利用するゲーム情報メディアはなんですか？（8つまで）
01　アルカディア
02　ザ・プレイステーション2
03　DengekiGAMES
04　電撃姫
05　電撃G'sマガジン
06　電撃ゲームキューブ
07　電撃プレイステーション
08　ドリマガ
09　ファミ通
10　ファミ通PS2
11　ファミ通キューブ+ゲームボーイアドバンス
12　Vジャンプ
13　NINTENDO Dream
14　ラズベリー
15　ファミ通Xbox
16　ソフトバンクゲームス（元ゲームスポット）
17　電撃オンライン・ドット・コム
18　インプレスGAME Watch

5 今号の本誌の表紙の絵についてどう思いますか？
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7 あなたの好きなゲームジャンルはなんですか？
01　シューティング
02　アクション
03　ロールプレイング
04　アドベンチャー
05　シミュレーション
06　テーブル
07　その他

8 『ドリマガ』の「Xbox」増刊号はいかがでしたか？
01　大変良かった
02　良かった
03　あまり良くなかった
04　良くなかった
05　その他

9 今号の記事で面白かった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 P.120のXboxソフト発売スケジュールから、あなたが今後買いたいと思うXboxソフトを欲しい順に「1番」の枠からお答えください（5本まで）。

表1　今号の記事

001　ドリマガ　トピックス　X　スペシャル
002　アウトラン2&バーチャコップ3移植の可能性
003　（巻頭特報）ラリースポーツ・チャレンジ2
004　（〃）ファントムダスト
005　（〃）Jade Empire ～翡翠の帝国～（仮）
006　（最新作）トゥルーファンタジー ライブオンライン
007　（〃）NINJA GAIDEN
008　（〃）デッド オア アライブ　オンライン
009　（〃）鉄騎大戦
010　（〃）魔牙霊（Magatama）
011　（〃）Halo2（ヘイロー2）
012　（〃）グーリーズ
013　（〃）Project Gotham Racing 2
014　（〃）Brute Force（ブルートフォース）
015　（〃）segaGT Online
016　（〃）O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～
017　（〃）天空弐ーTenkuー2（仮）
018　（連載）たいちょーの目X（エーックス！）
019　（読者投稿ページ）ドリマガコロシアムX
020　（コミック）サムシング吉松劇場／サムシング吉松
021　（エンディングガイド）ゴーストリコン
022　（〃）Dinosaur Hunting（ダイナソーハンティング）～失われた大地～
023　Xboxソフトカタログ2003
024　Xbox周辺機器NOW
025　「Xbox Live2カ月無料カード」の使用方法　2カ月無料カードでLive三昧！
026　Xbox特別企画　佐藤寛子ちゃんが体験！新しくなった「Xbox Live」
027　（NEW）イルブリード
028　（〃）アウトモデリスタ U.S.-tuned
029　（〃）Fable（仮）
030　（〃）Kameo（仮）
031　（COMING SOON！）スプリンターセル
032　（〃）R:RACING EVOLUTION
033　（〃）エグザスケルトン
034　（〃）ブレイクダウン
035　（〃）ソニック ヒーローズ
036　（〃）ぷよぷよフィーバー
037　（特別企画）アメリカ生まれのハードだからこそ！海外ゲームで遊ぼう！／NFLフィーバー 2004
038　（〃）トップスピン
039　（〃）NBAインサイドドライブ2004
040　（〃）リンクス2004
041　（〃）アウトローバレーボール
042　（〃）アウトローゴルフ
043　（〃）タオフェン
044　（〃）インサイドピッチ2003
045　（〃）バフィー・ザ・ヴァンパイア・スレイヤー
046　（〃）ザ・シンプソンズ　ヒット&ラン
047　情熱と挑戦について ピーター・ムーア氏スペシャルインタビュー
048　ドリマ画人カラー別館　ドリマガ展覧会 Xbox編
049　特別グラビア　小倉優子ちゃんの　Xbox おーえん水着！

表2　ハードリスト

01　ドリームキャスト
02　スーパーファミコン
03　NINTENDO64
04　ニンテンドー ゲームキューブ（互換機含む）
05　プレイステーション
06　プレイステーション2
07　セガサターン（互換機を含む）
08　ワンダースワン（カラー含む）
09　ゲームボーイ（カラー含む）
10　ゲームボーイ アドバンス（SP含む）
11　NEO・GEOポケット（カラー含む）
12　デスクトップパソコン
13　ノートパソコン
14　携帯電話・PHS
15　DVD VIDEOプレイヤー
16　Xbox

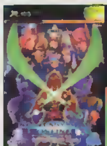


イラスト／中村る～しあ

Xbox最新カタログ2003!



2002年2月22日――。日本に黒船が来襲してから早2年が経過した。果たしてこれまでにXboxは僕らにどのような遊びを提供してくれたのか？　ここでは、記念すべき黒船来襲の日から現在（10/9日時点）までにリリースされたタイトルを一挙公開！　まだ見ぬタイトル、まだ遊んでいないタイトルを含めて総チェックしよう！



ファンタシースターオンライン エピソード1&2

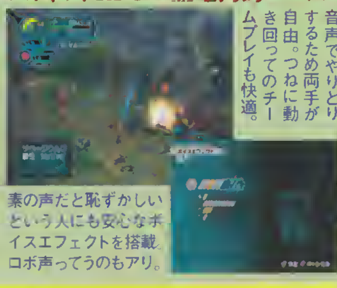
読者評点 **9.5666**

ジャンル **RPG**（ネットワークRPG）

●マイクロソフト●2003年1月16日発売
●6,800円（※Xbox Liveスターターキット同梱）●対応：USBキーボード

ボイスチャットでチームプレイもスムーズ！ネットRPGの登竜門的ソフト!!

DCで初めてリリースされ、その後GC、PCに移植。ビジュアルロビーやワードセレクトなど、オンラインゲームにとって一番大切なプレイヤー間のコミュニケーションを円滑に行える機能が多数搭載され、多くのユーザーに受け入れられた。そしてXbox版ではボイスチャットに対応し、さらにコミュニケーションの楽しさの幅を広げた。また本作は、単体販売ではなく、Xbox Liveスタータキットに同梱され、1カ月の利用料も込みなので、買ってくれればすぐに、本格的なオンラインプレイが楽しめたのも評価が高かった。



音声でやりとりするため両手が自由。つねに動き回ってのチームプレイも快適。

素の声だと恥ずかしいという人にも安心なボイスエフェクトを搭載。ロボ声ってうのもアリ。

コレ1つですべてそろってしまうぞ！



回線とクレジットカード以外がいっぺんにそろうスタータキット。「PSO」以外に「頭脳対戦Live」もついてるぞ。



Xbox Liveは導入時に登録作業をすれば、その後どんな対応ゲームをするときも、手続きなしで遊べるのだ。

設定も1回だけ!!



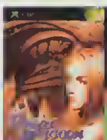
読者コメント ボイスチャットが面白い。それにネットRPG初心者の自分にもわかりやすい仕様もグッド。（栃木県・ガンダム大好き男・17歳）もっとダウンロードなど、追加要素を増やして長く遊べるようにしてほしい。（福島県・ハラマキ・14歳）ボイスチャットのおかげで楽しくプレイできる。「カードエボリューション」もXboxで出してほしい。（山口県・レッド・16歳）　見ず知らずのプレイヤーと会話できるということが、これほどまでにおもしろいのか？　ということが認識できた作品でした。若干ラグが発生するものの、コミュニケーションが非常に取りやすいので、操作に集中できるのは好感触。ゲーム自体もXboxのハードスペックをいかしており、ローディング時間も非常に短いように思えた。（東京都・RAIDE）

Check! TGSで発表されたスタータキット第2弾も注目！

先日行われた東京ゲームショウで発表されたスタータキット第2弾。これは、同梱されていた「PSO」が「Moto GP URT 2　オンラインチャレンジ」に変更になったもの。しかも、第1弾のほうも今後販売を継続していくので、ユーザーは好きなほうを選べる。



バイクレース好きなら、第2弾を。「Moto GP」では北米や欧州のユーザーとも対戦が可能だ。



パンツァードラグーン オルタ

読者評点 **9.547**

ジャンル **SHT**（ドラマティックシューティング）

●セガ●2002年12月19日発売
●6,800円（10/23から2,800円）
●対応：―

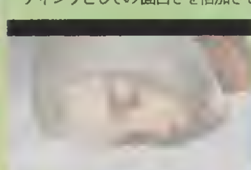
少女とドラゴンの死闘を描くスペクタクルSHT

栄華を誇った文明が滅んで数千年……。人工的に生み出された攻性生物によって荒廃した異世界で、謎の少女オルタと伝説のドラゴンが戦いの大空へはばたく！　驚異と感動のパノラマシューティングが、いま低価格となって再び帰ってくる。

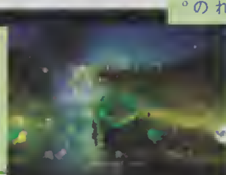


全方位から襲い来る敵の軍勢を迎撃せよ

本作は、ドラマチックなストーリーと迫力の空戦シーンを融合させた作品である。何よりも注目なのは、その圧倒的な空間描写だ。縦横無尽に飛び交う敵機を迎撃しながら突き進むゲーム性は、爽快で奥が深い。どの包囲から先に攻撃するかといった戦略性が、シューティングとしての面白さを倍加させている。

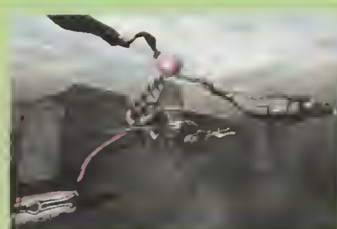


帝国によって捕らえられていたオルタは、伝説のドラゴンと旅を始める。



クリア後は資料集が見られる。1作目がまるごと入っていてビックリ！

読者コメント 美しいグラフィックと、なめらかなモーフィング、グライド、バーサクなどなど、さまざまな攻略の仕方が選択できるというプレイアビリティーの高さを誇る傑作。プレイヤーの意志と腕前で決定できる要素が多いうえ、パンドラボックス内の追加要素が非常に豊富なので、やり込めばやり込むほど味が出てくるような、とても長く楽しめる作品だと思います。（愛知県・YU-KO・28歳）



戦闘の基礎はタイプセレクト

ドラゴンには、性能が異なる3つのタイプが存在し、いつでもチェンジできる。適材適所でタイプを変えれば効率よく戦える。また、飛行中はスピード調節することで位置取りもできる。



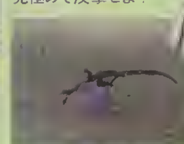
形態変化や位置取りをすることで、敵の攻撃や障害物を回避しやすくなる。

巨大なボスたちとの息詰まるチェイス！

ステージの最後には、巨大なボスキャラが登場して緊張と迫力のチェイスに突入する。ボスの弱点を見極めて反撃せよ！



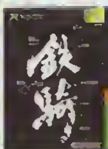
謎の少女オルタ



ロックオンによるホーミングレーザーや、バーサクモードで並みいる敵を撃ち落とせ。



鉄騎



レーティング
●カプコン●2002年9月12日発売
●19,800円 ●対応：－

読者評点
9.4265

ジャンル
ETC（操縦）

「脱出ボタン」押してみたくない？

このゲームのジャンルは"操縦"。専用コントローラで巨大ロボットを操縦し、戦死すればセーブデータが消えてしまう緊張感の中、カバーを開き「脱出ボタン」を押す感覚がたまらない。



読者コメント 射出される砲弾、土煙、荒れたモニターに映し出される戦場のリアルさにビックリです。一見、アーケード向きな巨大コントローラに驚いたものの、実際にプレイしてから、じっくり腰を落ち着けてプレイできるからこそこのコントローラが必要だったと理解しました。ロボットというより、兵器を操縦してる感覚が妙に新鮮でした。（長崎県・fox・36歳）　機体を起動するところからすでに「鉄騎」のゲームが始まっているという点に衝撃を受けました！　しかし個人的にはこの大きな箱の商品をどうやって店頭からお家に持って帰るか？　という時点からゲームはスタートしていましたが……。（東京都・DARI）

コンシューマ史上最大のリアリティを

レバーにペダル、チューナーダイヤルに各種ボタン……「鉄騎」は40以上ものスイッチがついた専用コントローラを駆使して、VT（バーティカルタンク）を操縦するゲームだ。モニター内に存在するコクピットと、カメラモニターが映し出す曇天の戦場、そしてなにより、スティックの感触……巨大ロボットが地響き立てて歩くとき、そこには確かな存在感がある。



起動シーン1つとっても、8つのボタンを使用する。操縦だけでなく、生身の兵士が戦う戦場や、演出、映像などもこだわりが光る。

勝利を手にするためのさまざまなミッション

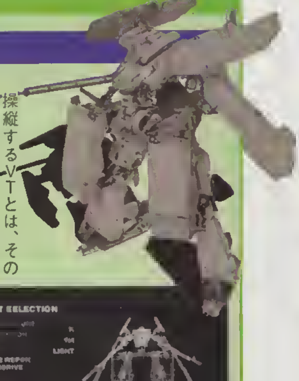
2080年、突如として独立国家宣言をした海市島評議会に対し、環太平洋機構は武力行使による事態の鎮圧を決定する。2度にわたる紛争の中で、プレイヤーはVTパイロットとして上陸作戦、偵察、強襲、そして首都制圧に要塞攻略など、さまざまな任務に参加していくことになる。





戦果に合わせて与えられる配備請求ポイントでVTを購入し、状況に合わせてVTや武装を変更しつつ、あらゆる状況を突破する。

VT



操縦するVTとは、その名のとおり二足歩行する巨大な戦車だ。1人乗りであらゆる状況に対応できるように設計されている。

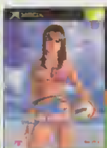


機体の技術により、3つの世代に分けられている。

「鉄騎大戦」に向けて練習を！

28ページから紹介している最新作の「鉄騎大戦」。しかし、これを単なる続編と考えるのは危険。「鉄騎大戦」がオンライン専用なのに対して、こちらは1人プレイ専用と、まったく別物だからだ。コントローラを入手するためにも、そして複雑な操縦に慣れるために1人で練習するためにも、「鉄騎大戦」をプレイするなら、「鉄騎」も購入しておくことをオススメする。

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball



●テクモ●2003年1月23日発売
●7,800円 ●対応：－

読者評点
9.2658

ジャンル
SPT（スポーツゲーム）

「DOA」ギャルズを好きであるほど、愛しているほどやり込める1本!!



ザックが優勝し島ごと買い取ったパラダイスで、DOAギャルズといっしょに2週間の日々をすごす。ここで大事なのは、パートナーとする女の子の好みを知り、また仲良くなること。仲良くなるほど、キミからのプレゼントを受け取って着飾ってくれたり（嫌われたり、好みじゃないとゴミ箱へポイ）、逆に何かをもらえたり……とお楽しみの幅が増えるのだ。

読者コメント セクハラ気味の水着も、彼女たちの美しさに許せそう。もし、お父さんが夜中にこっそりプレイしていたら家族のひんしゅくものですが、うちでは家族みんなで明るく楽しくビーチバレーしてます。お金を稼ぐ手段もいろいろあるので、コレクションのコンプリート目指して何回でもプレイできそう。通信対戦対応だったら、満点だったのに。（大阪府・松本厚子・44歳）　自由度の高いゲームはこうも遊べるものかと関心しました。コレクションするのも楽しいし、暇つぶし程度からもプレイできる。でも、プレイし始めると止まらなくなっていたり。欠点をあげるならば、やはりこの作品の元を知っているか知らないかでは感覚が変わってくることかな。（静岡県・raywood・28歳）

DOAXはこう遊べ! 1　躍動するキャラを堪能せよ

試合に勝ったりカッコよくアタックを決めると、パートナーも喜んでくれる。キャラの得手不得手も把握しておきたい。リプレイは当然すべて見よう!!



DOAXはこう遊べ! 2　アングルを研究し、グラビアシステムを極めろ!

3台あるカメラ位置やズーム機能を生かして、キャラクター像を満喫しよう。もちろん手に入れた水着着用もOK。夢中になるほど時間が短く感じるぞ!!



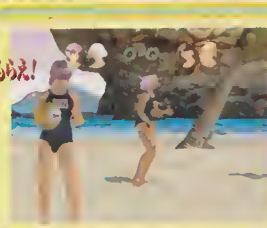
DOAXはこう遊べ! 3　夜はカジノで熱い闘いを楽しめ!

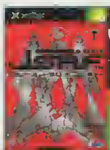
カジノのルーレットでは、キャラがその性格そのままにチップをベットしている。ほかにもキャラごとのスロットマシンやポーカー、ブラックジャックも。



DOAXはこう遊べ! 4　自分好みの格好を好きなキャラにしてもらえ!

本来好みじゃない水着やアイテムも、とても仲が良くなると受け取って着用してくれる。そこまで仲良くなるのは難しいが、成し遂げた達成感は大きいぞ!!





JSRF ジェットセットラジオフューチャー

読者評点 9.259

ジャンル ACT（ストリートアクション）

レーティング

●セガ●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：－





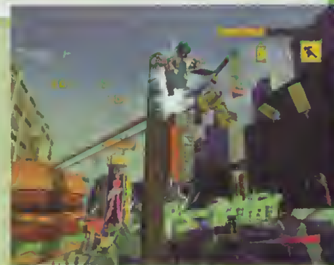
イモータルズを倒せば、街にかかる(?)

「ジェットセットラジオ」とは、DJプロフェッサーKがオンエアする海賊放送のこと。



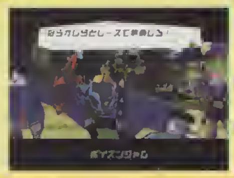
グラフィティ警報発令中！ オレたちのハシリについてこれるか？

DC版「ジェットセットラジオ」の続編が、大きくパワーアップして登場。ショウワ99年の架空都市トーキョーを舞台に、六角ケーサツや殺し屋どもを振り切りながらインラインスケートで街のいたるところに"グラフィティ"を描いていく。トゥーンで描かれた独自の世界観と、そしてイカしたノリとアクションを満喫しよう。



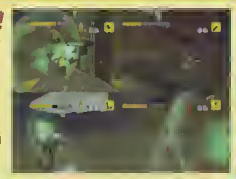
ストーリーにも深みが！

DC版から進化し、本作はアクションアドベンチャーのようなストーリーが展開される。個性的なトゥーンキャラがたくさん登場するぞ。



対戦モードも盛りだくさん！

4人で対戦できるモードもある。レースはもちろん、相手の背中にグラフィティを吹き付ける鬼ごっこのようなモードも。Liveに対応してほしい？



読者コメント とにかくステージの広さに驚いた。作り込まれた街並みはほんと滑りがいがある。相変わらずの良いテンポの音楽はプレイヤーのテンションを上げ、さらにゲームの雰囲気を盛り上げる。トリックのコンビネーションができるようになったおかげで楽しさ倍増！ 難易度も前作に比べ調節されており、腕が上がるのが実感できたのはGood！（大阪府・今田裕樹・20歳）



CRAZY TAXI 3 High Roller（クレイジータクシー3 ハイローラー）

読者評点 9.2211

ジャンル ACT（ドライビングアクション）

レーティング

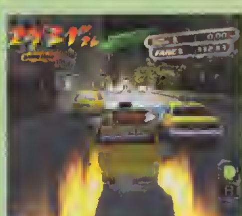
●セガ●2002年7月25日発売
●6,800円（10/23から2,800円）
●対応：－



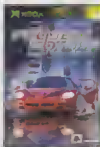
読者コメント 短い時間でサクサクッとプレイできるし、「1」「2」のコースも入っているからボリュームも文句なし。クレイジーストップが出しにくいんで、ひたすら練習です！（東京都・ハズミ・23歳）「クレタクベスト」みたいな感じ。ボリュームは満点！ グラフィック、BGMのセンスが良く、爽快感があり楽しい。それだけに処理落ちは残念。（北海道・寺田明則・28歳）

「クレタク3」はシリーズの集大成！

タクシードライバーになってお客を制限時間内に目的地まで届ければいいのだが、その道中は、ドリフト、逆送、ジャンプとなんでもあり！ 逆にハデな走りをするほどお客からチップがもらえるぞ。シリーズ最新作「3」は、ラスベガスをモチーフとした新コース＆新キャラ4人が登場。さらに、前2作のコース＆キャラも登場するなど、シリーズの集大成的な作品である。



いかに"クレイジー"な走りができるか？ しかもカッコよく、よりクールにキメろ!!



Project Gotham:World Street Racer

読者評点 9.1891

ジャンル RAC（スタイリッシュドライビング）

レーティング

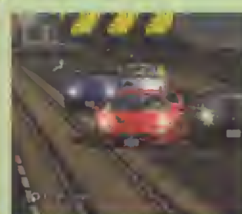
●マイクロソフト●2002年2月22日発売
●6,800円●対応：－



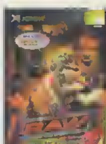
読者コメント 今までのレースゲームとは少し違う印象を受けました。といっても悪い意味ではなく良い意味で。内容もさまざまなカテゴリーがあり、飽きることなくプレイ進行できるのがうれしい。使用できる車種がちょっと少なく感じられたが、コースの多さには驚かされました。また、車が接触や衝突したりするとリアルに破損するのは圧巻です。（千葉県・飯塚元喜・38歳）

ハイスピード＆スタイリッシュドライビング世界4大都市がサーキットに！

フェラーリやポルシェなど、世界のスペシャリティカーを操って、ロンドン、東京、サンフランシスコ、ニューヨークの4大都市をコースにレースを競う。そのレースの成績はもちろん、ドライビングスタイルなども評価される、独自のKudos（クードス）ポイントを獲得していくことで、マシンやサーキットが増えていく。対戦は画面4分割による最大4人プレイが可能。



グラフィックへのこだわりは必見！ 擦り傷やへこみ、ミラーの破損なども再現。



WWE RAW

読者評点 －

ジャンル SPT（プロレス格闘）

レーティング

●角川書店●2002年10月3日発売
●7,800円／12,800円（限定版）
●対応：－



ロックなどのスーパースター達が競演！

アメリカのNo.1プロレス団体「WWE」の興行"RAW"が堪能できるプロレスゲーム。ロックやアンダーテイカーといったスーパースターたちが出演し、入場シーン、フィニッシュムーブといった「WWE」の醍醐味を本物の映像、音楽で忠実かつ美麗に再現！ 試合中の乱入ももちろん再現。イスや机といった小道具も200種類以上登場し、エディットモードも搭載。技や容姿だけでなく、入場時の演出までエディット可能だ。



フライトアカデミー

読者評点 －

ジャンル SLG（飛行機教習シミュレーション）

レーティング

●アクアシステム●2002年8月29日発売
●6,800円 ●対応：－



本格大型ジェットシミュレーター

教官の指導を受けながら基礎からレッスンを始め、最終的には大型ジェット旅客機の操縦士資格を目指すフライトシミュレーションゲーム。PC用フライトシミュレータで培われた技術とこだわりを生かし、空力計算に基づいた本物さながらの動きを実現。小型機から大型機まで、それぞれの機種に合った臨場感あふれる操縦感覚が味わえる。精密なモデリングとグラフィックにより、ディテールまで忠実に再現された機体にも注目。

DEAD OR ALIVE 3



レーティング ●テクモ●2002年2月22日発売
●6,800円
●対応：アーケードスティック

読者評点 **9.1786**

ジャンル **F・ACT**（格闘アクション）



読者コメント アメリカでも賞をとったという圧倒的なグラフィックの美麗さに感動（「2」のデモを、そのまま自分で動かせるって感じ?）。さらに軽快な操作性、ド派手な演出、数々の隠し要素……と飽きのこない内容に大・大・大満足。個人的には、ストーリーモードのワンセットマッチと攻略が、アクションゲームみたいなところが激好き。（福島県・小宅一平・29歳）

究極のグラフィックで究極の対戦格闘を!

打撃は投げに勝ち、投げはホールドに勝ち、ホールドは打撃に勝つ——三すくみを初代から貫くシリーズ最新作。操作は簡単ながら、つねに相手の動きを読んで行動する必要があるため、緊張感あふれる闘いを楽しめる。ストーリーや100人の相手が次々出てくるサバイバル、コントローラポートをフルに使う4人プレイ可能なタッグバトルなど、モードも豊富に用意。



そのグラフィックの質の高さは、現在になっても超えるタイトルは少ない。

ラリースポーツ・チャレンジ



レーティング ●マイクロソフト●2002年6月13日発売
●6,800円
●対応：ハンドル型コントローラー

読者評点 **9.1707**

ジャンル **RAC**（リアル・ラリーレーシング）



読者コメント 画面がとてもきれいで、この画面で「セガラリー3」を遊べたら幸せだろうなぁ、なんて思いながら遊んでました。ゲームはタイムを競う内容が多かったので、レースの方がわかりやすくて燃えると思いました。どうせリアル志向の人は「コリンマクレー」を選ぶのでしょうから、こういうゲーム的ラリーの場合はレースしてほしかったです。（長野県・ばぼー・26歳）

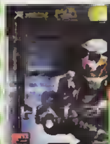
ラリーの迫力、興奮のすべてがここに!

三菱、スバル、フォードなどのラリーカーはもちろん、グループB時代のラリーカーやヒルクライム用のモンスターマシンまで29車種が登場するラリーゲーム。タイムを競う「Rally」、CPUとのレース「Rally Cross」「Ice Racing」、山道を駆け上がる「Hill climb」の4種類のレースがあり、グラベル、ターマック、マッド、スノーといったさまざまなステージが用意される。



マシンは走るごとに汚れていき、ダメージを受けると破損することもあるぞ。

HALO（ヘイロー）



レーティング ●マイクロソフト●2002年4月25日発売
●6,800円（10/23から2,800円）
●対応：—

読者評点 **9.1039**

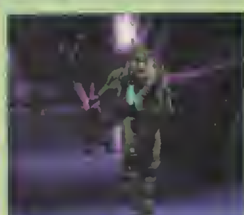
ジャンル **ADV**（SFシューティングアドベンチャー）



読者コメント ストーリーモードも面白いが、やっぱり対戦モードが特に面白い。それに、ストーリーモードを2人でもできるのは良い。（宮城県・藤倉司・15歳）映画的な作りでありながら、ゲームとしてきっちり楽しめる操作性や難易度、操作感などを持っている。リアルになるほど3D酔いがひどくなり、誰もが楽しめるとは言い難いのも残念です。（愛知県・アイアン・36歳）

壮大なスケールで描かれるシューティングアドベンチャー!

プレイヤーが不時着した謎の環状惑星「HALO（ヘイロー）」を舞台に、エイリアンとの戦いが今繰り広げられる。舞台は西暦2552年。プレイヤーは地球人を敵視するエイリアンと戦いながら、惑星の謎を解明することが目的だ。マシンガンやロケットランチャーなど多種多様な武器と、戦車や戦闘機といった乗り物を駆使して戦いを有利に導こう。



対戦が楽しめるマルチプレイモードは、Xboxを4台接続して最大16人同時プレイを実現。

ギャラクシーエンジェル



レーティング ●ブロッコリー●2003年1月23日発売
●6,800円 ●対応：—

読者評点 **9.0116**

ジャンル **SLG**（恋愛アドベンチャー+リアルタイムシミュレーション）



読者コメント アドベンチャーパートでイベントや高画質ムービーを楽しみ、戦闘にその結果が影響する流れは「サクラ大戦」を彷彿。特筆すべきはシミュレーション部分のデキの良さ。リアルタイム（時間を止められるので難しくはない）での指揮は常に目端を利かす必要があるが、その分指揮官の醍醐味が満喫できた。壮大な宇宙戦争の雰囲気抜群。（愛知県・久野利文・27歳）

「エンジェル隊」と共に皇国の未来を救おう!!

アニメやコミックで大人気の「ギャラクシーエンジェル」がXboxに登場。プレイヤーは、辺境星系警備の任についていた司令官「タクト」となり、「エンジェル隊」に所属する「ミルフィーユ・桜葉」ら5人の少女たちと共にトランスバール皇国復興のためクーデター軍と戦う。日本初の3Dリアルタイムシミュレーションの美麗なグラフィックにも注目だ!



アドベンチャーパートでエンジェル隊との信頼関係を築くと、彼女達の戦闘能力がUP。

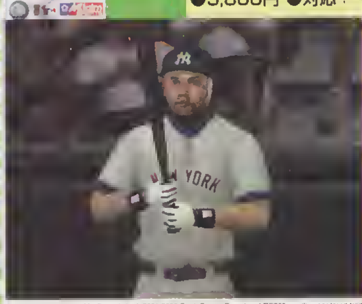
オールスターベースボール2003



レーティング ●アクレイムジャパン●2002年8月8日発売
●5,800円 ●対応：—

読者評点 —

ジャンル **SPT**（野球）



900人を超えるメジャーリーガーが実名で登場!

過去4年にわたり、アメリカ国内で最も優れた野球ゲームの評価を受けた人気シリーズ最新作。メジャーリーグ全30球団とその球場、またイチロー、佐々木、新庄、野茂、長谷川ら日本人選手を含む900人を超えるメジャーリーガーの実名、データ、顔写真の他、アナウンサーや解説者まで実名で登場する。各選手の動きは1,900種類ものモーションキャプチャーによりリアルに再現。「オールスター戦」をはじめゲームモードも多彩。

ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン



レーティング ●アスク●2002年7月25日発売
●6,800円 ●対応：—

読者評点 —

ジャンル **SPT**（ビリヤード）



リアル志向のビリヤードゲーム

観客の歓声や実況、対戦相手の細やかな動きまで徹底的にこだわったリアル志向のビリヤードゲーム。トーナメント戦を勝ち抜いていくメインのゲームモード「ワールドトーナメント」をはじめ、ワンショットで複数の球を入れる「アーティスティック」、フリー対戦の「エキシビション」など、さまざまなモードが楽しめる。アドバイザーはプロビリヤード選手の木村義一選手。木村選手の芸術的ショットも40シーン収録。



segaGT2002

読者評点 **8.7857**

ジャンル **RAC**（ドライビングゲーム）

●セガ●2002年9月12日発売
●6,800円 ●対応：—



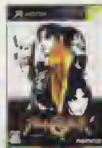
読者コメント 音楽や限界域での挙動を含め、実にセガらしいと思った作品。ミッドシップからFFだの4WOだのに乗り換えたときのダルさには一部納得がいくけれども、車種によっては駆動形式を感じさせないものも今はあるのだということを開発スタッフには知っておいてほしい。アペンドディスク発売は結局ないのだろうか、もしそうなら残念。（岩手県・ぬまにゃん・30歳）

ラインナップは「伝統」「伝説」「血統」

リアルなグラフィックを追究したセガのレースゲーム「SegaGT」が大幅にパワーアップしてXboxに登場。「伝統」「伝説」「血統」をキーワードにセレクトされたマシンラインナップが特徴。往年の名車たちとレースを競う「クロニクルモード」をはじめ、レーシングライフを満喫できる「segaGT 2002モード」や、さまざまな画面効果がかけられる「リプレイモード」などがある。



国内外の伝説的な名車を多数収録。もちろんその血統を受け継いだ最新車種も登場。



ソウルキャリバーII

読者評点 **8.7368**

ジャンル **F・ACT**（武器格闘ゲーム）

2才以上対象

●ナムコ●2003年3月27日発売
●6,800円
●対応：アーケードスティック



読者コメント 武器を使った対戦格闘らしく華やかな雰囲気を持った傑作。Xbox版は、マシンパワーを十分生かしたグラフィックの美しさが非常に魅力です。（愛知県・アイアン・36歳）3機種の中で一番グラフィックが素晴らしい。ただ、キャラクター（特に女性）の顔が前作に比べると変な表情になっていて、違和感を拭い去ることができなかった。（千葉県・カリカリ・20歳）

「スポーン」＆「ネクリッド」参戦！

3D武器格闘の代名詞である「ソウルキャリバー」最新作「II」は、3ハードで登場。それぞれに1人ずつゲストキャラクターを参戦させているのがウリで、Xbox版はアメコミのダークヒーロー「スポーン」。家庭用オリジナルキャラ「ネクリッド」も「スポーン」のT・マクファーレン氏がデザイン。そのほか家庭用として武器を集める「ウェポンマスターモード」を追加。



3ハードの差はゲストキャラの違いのみだが、Xbox版はプログレッシブ出力に対応。

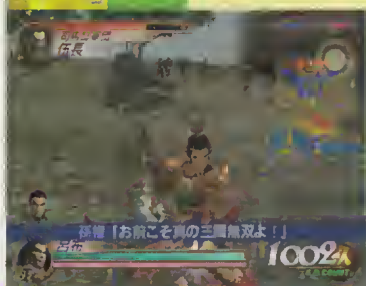


真・三國無双2

読者評点 **8.64**

ジャンル **ACT**（タクティカルアクションゲーム）

●コーエー●2002年9月26日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント 「紅の海」とはまた違ったプレイ感。こっちのほうが難しい。2つ目のステージがクリアできません。フリーモードで鍛えないと……。（愛知県・紫紺の星条旗・31歳）操作のし難さは、コントローラの問題。しかし、ソフトリセットができないのは痛すぎ。こっちのほうが読み込み時間が短いとはいえ、想像以上に不便だった。（東京都・みずさわ慶希・21歳）

一騎当千の爽快感、Xboxに降臨！

2〜3世紀の中国・三国時代を舞台に、プレイヤーが関羽、趙雲、夏侯惇などの1人の武将となって自軍の勝利を目指せ！ ご存じ、一騎当千の楽しさが味わえる大ヒットタクティカルアクションゲームがXboxに登場。広大な戦場でリアルタイムに刻々と変化する戦況を見極めながら、1,000人以上の敵味方が入り乱れる戦いを制するのだ！



Xbox版ではPS2版には登場しないニューカラーを導入している。

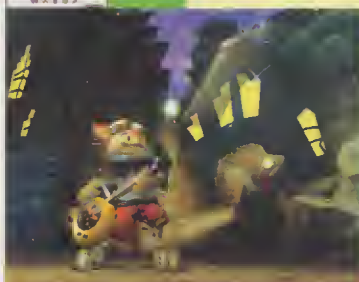


Blinx The Time Sweeper（ブリンクス・ザ・タイムスイーパー）

読者評点 **8.6231**

ジャンル **ACT**（キャラクター3Dアクション）

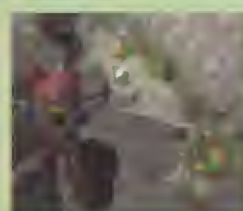
マイクロソフト●2002年12月12日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント ブリンクスの足が遅いのにストレスがたまりがちだが、時間操作は最高に気持ちいい。流れる音楽も最高。Xboxの性能を思い知らされる。（三重県・佐藤綱道・31歳）見た目に反して、難しすぎ。クリアおよびヒミツのメダルもすべて集めたが、かなりストレスがたまった。ブリンクスがかわいいだけに、このゲームバランスはもったいない。（大阪府・ピグ・30歳）

ハードディスクを生かした時間操作システムが快感！

不思議な魅力を持った主人公・ブリンクスが爽快なアクションを繰り広げる、キャラクター3Dアクションゲーム。プレイヤーは時間工場に勤務する「時間掃除人（タイムスイーパー）」のブリンクスを操作し、「時間ドロボー」によって時の流れが歪められてしまった世界を救い、人質になってしまったプリンセスを救出することが目的だ。



「時間操作システム」の導入により、全く新しい「戦略性」と「楽しさ」を実現。



信長麻雀

読者評点 **—**

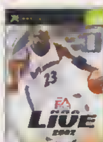
ジャンル **TAB**（戦国劇画麻雀ゲーム）

●イーフロンティア●2003年4月24日発売
●6,800円 ●対応：—



戦国の世を麻雀で制覇！ 異色のテーブルゲームが登場

織田信長の半生を麻雀で描く異色の麻雀ゲーム。プレイヤーは信長となり、高度な知略、謀略、裏切り等々を駆使し、全15の合戦に挑むこととなる。史実に基づいた武将たちの会話、駆け引き、合戦の勢力関係を存分に考慮した、全く新しいサバイバル麻雀ゲームが本作だ。さらに登場武将は、織田信長をはじめとした、武田信玄、上杉謙信、斎藤道三、木下藤吉郎、など総勢40人以上。いざ、天下統一を目指せ！



NBAライブ 2002

読者評点 **—**

ジャンル **SPT**（バスケットボール）

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア
●2002年3月7日発売●6,800円
●対応：—



ジョーダンとのプレイが可能なNBA公認ゲーム

あのマイケル・ジョーダンとのプレイが唯一可能なNBA公認ゲーム。つねに最新データを搭載した同シリーズは本物そのもので、かつデーターだけには留まらず、グラフィックやモーションにいたるまで、とにかく徹底研究している点が見逃せない！ 友人との対戦はもちろん、マルチタップを使用すれば、最大8人までのプレイも可能だ。やり込み度満点の「フランチャイズモード」も搭載されて、遊び応え十分の内容となっている。

Xbox最新カタログ2003!

ガンヴァルキリー



読者評点 **8.5909**

ジャンル **SHT**（アクションシューティング）

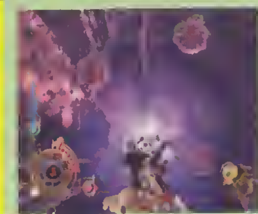
●セガ●2002年3月21日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント 久しぶりにゲーム的な部分で"新しい"と感じられる作品をプレイできたことに満足。しかし、システム、ボタン振り分けが文句ナシなだけに、もっといろいろなステージをやりたかった、とボリューム不足が気になるところ。また、せっかくの空中戦、高さの表現にはもう少し気を配ってほしかった。これらをふまえた続編を、ぜひ。（秋田県・佐藤佑一・18歳）

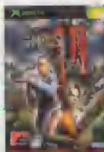
攻防一体のスリリングな空中戦闘を体感せよ!

かつてない自由度と機動性で3D空間を飛び回り、襲来する無数のエネミーをバリバリ倒していくステージ攻略型のSFアクションシューティング。地上に群がる敵を上空から一掃、飛行型エネミーの攻撃をかわしながら反撃するなど、攻防一体のスリリングな空中戦闘が体感可能。ブーストアクションをどんどん決めて、ド派手で爽快なプレイを楽しもう。



ブーストアクションをつなげれば攻撃力があがる「ブーストコンボシステム」が発動!

THE HOUSE OF THE DEAD III

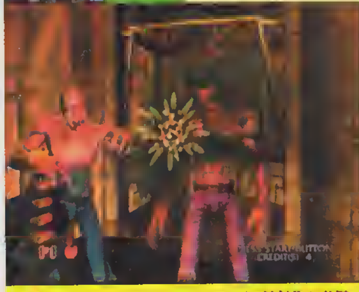


読者評点 **8.5312**

ジャンル **SHT**（ガンシューティング）

18才以上対象

●セガ●2003年1月30日発売
●6,800円 ●対応：ギルモ社製ライトガンブラスター



読者コメント ひたすらゾンビをうち倒す爽快感はあるものの、それ以外の要素に乏しく、遊べるという点では前作にはかないません。まあ、その前作が丸ごと入っているので差し引きゼロといったところ。もう少し演出にこだわってほしかったです。（愛知県・アイアン・36歳）新しいモードが少なくて残念。でも「2」が丸々入っているのはお得です。（奈良県・御剣玄・16歳）

名作ガンシューティングゲームシリーズの最新作が登場

アーケードで大ヒットを飛ばした「THE HOUSE OF THE DEAD」シリーズ最新作がXboxで登場。武器がショットガンになったことにより爽快感も倍増。ゲームモードは精度重視の「SURVIVAL MODE」、スピード重視の「TIME ATACK」を搭載しており、ストーリーの分岐でエンディングも複数用意されている。ドルビーデジタル5.1ch対応なので臨場感抜群だ!



前作「THE HOUSE OF THE DEAD 2」も完全収録。あの懐かしの名作を再確認しよう!

デッド トゥ ライツ



読者評点 **8.5357**

ジャンル **A・ADV**（アクションアドベンチャー）

18才以上対象

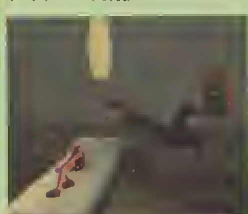
●ナムコ●2002年11月28日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント 選択できるアクションが多く、またモーションも多様で、純粋にアクションゲームとして楽しめます。難易度は高いのですが、コントローラの配置が工夫されているので操作にストレスがなく、コンティニューも無制限で何度も死にながら先に進めたときのうれしさはひとしお。シナリオのボリュームもあり、遊び応えがあります。（愛知県・アイアン・36歳）

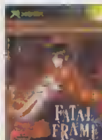
父親殺しの汚名を拳ではらせ!

プレイヤーは、父親殺しの殺人犯として陥れられた主人公のジャック・スレイトとなり、その真犯人を追って、銃撃戦や肉弾戦を駆使していくアクションアドベンチャー。時には敵を盾にしたり、スローモーションをかけてその間に攻撃をするタイムシフトダイブをしたりと、独特の多彩なアクションも特徴だ。ハリウッドのシナリオライターを起用したシナリオも見どころ。



相棒の犬、シャドウを使って、敵から武器を奪ったり、爆弾を見つけたりすることも可能。

FATAL FRAME -零SPECIAL EDITION-



読者評点 **8.3636**

ジャンル **A・ADV**（ホラーアクションアドベンチャー）

●テクモ●2003年2月6日発売
●6,800円 ●対応：



読者コメント グラフィックがキレイで、音がすごくイイです。そのおかげで、とても怖くてプレイできません。（北海道・患者・20歳）部屋を暗くしてプレイ開始……すみません、このゲームめっちゃ怖いです。5.1chが効果的に使われていて、ささやき声などが微妙にスピーカーから聞こえてきたりして恐さ倍増! 夢でうなされました（マジ）。（鳥取県・大滝竜治・34歳）

Xboxだから実現した最高の恐怖をあなたに

2001年12月、PS2「零～zero～」として日本に登場して以来、世界中で話題沸騰のソフトが、2003年2月6日、最恐和風ホラー「FATAL FRAME」としてXboxに登場。Xboxのパワーによりさらに進化したビジュアル、強化されたサウンド。新たな敵、真のエンディングが加わり、Xboxならではの究極の恐怖が味わえる"カメラで戦うアクションアドベンチャーゲーム"。



本作は新しいコスチューム、ギャラリーモードなど数々の新要素を追加。

SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー）



読者評点 —

ジャンル **ACT**（アクションスノーボード）

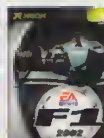
●エレクトロニック・アーツ
●2002年4月4日発売●6,800円●対応：—



アドレナリン全開の"トリック"に酔いしれろ!

スピードとテクニックを競うスノーボード競技"スノークロス"をテーマにしたエクストリーム系アクション。"トリック"と呼ばれる技で"アドレナリンメーター"を上昇させれば、さらに特殊な技で高得点をねらうことができるのだ。全10コースに、世界チャンピオンを目指す「レースモード」と、技の点数を競う「ショーオフ」といった2つのモードが用意されている。コースクリアでコスチュームが増えるなど、やり込み要素も満載!

F1 2002



読者評点 —

ジャンル **RAC**（レースF1）

●エレクトロニック・アーツ
●2002年4月4日発売●6,800円 ●対応：—



トヨタが初参戦する2002年のF1を再現!

2002年のシーズンデータを搭載したF1レースシミュレーション。トヨタが完全ワークス体制で初参戦したほか、ジョーダンホンダから佐藤琢磨がデビューするなど、記念すべきシーズンとなった2002年のF1を体験可能! 接触によって飛び散るマシンの破片から世界各地のコースまで再現したリアルなグラフィックと、ダメージや天候の変化に応じてピットから入るラジオ交信機能を搭載し、視覚、聴覚ともにF1の世界に入り込める1作!



ファントムクラッシュ

読者評点 8.2115

ジャンル SHT（3Dロボットシューティング）

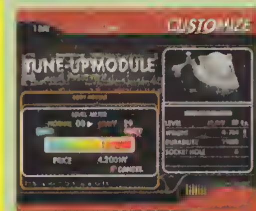
●元気●2002年6月20日発売
●6,800円 ●対応：



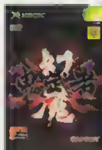
読者コメント 短い時間でサクッと遊べるのが、とてもGood。戦闘中にかける曲も自由に選べ、また、その曲のレパートリー、バリエーションの多いこと。多分、誰もが気に入る曲があるはず。ただ、パーツを買うとき、ステータスがわかりにくいのだけが悔やまれる。Xboxならではの映像美と、曲のかっこよさが、このゲームを盛り上げてくれる。（和歌山県・池上利剣・29歳）

光学迷彩を駆使した奥深い戦略！

封鎖された区域で戦闘ゲームがスタート。本作は、その封鎖された区域を舞台に繰り広げる3Dロボットシューティングだ。プレイヤーはスクービーと呼ばれる高機動型陸戦兵器に乗り込み、相手を破壊。バトルで稼いだお金で武器やパーツを買って、マシンを強化していく。また最大4人同時プレイ可能。その奥深い戦略要素にハマることまちがいナシだ。



移動形式やカラーリングなど、プレイヤーの技量や戦術に合わせたカスタマイズ可能。



幻魔 鬼武者

読者評点 8.0

ジャンル A・ADV（戦国サバイバルアクション）

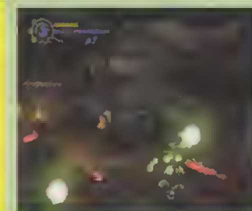
●カプコン●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント とにかく敵の攻撃が強力なうえに出現数も多い。おまけに狂暴化すると手がつけられない……だからといって不条理な難度かといえばそうでもなく、敵から逃げ続ければクリアはできるし、緑魂の回収、鬼の解放、溜め斬りを駆使できるようになると、緊迫感と昂揚感をともなう戦術性のある良質アクションを楽しめるようになります。（愛知県・久野利文・27歳）

「鬼武者」を極めしプレイヤーへ！

敵をバッサリと斬る爽快感とドラマティックなストーリー、そして主人公・明智左馬介役に金城武氏を起用するなどで、好評を博した「鬼武者」がXboxに。とはいえ、単なる移植ではなく、敵やアイテムの配置の変更、緑魂の追加、そして強力な幻魔の追加と、難易度が大幅に上がっているのが特徴。「鬼武者」をクリアしたプレイヤーへの挑戦状ともいえるソフトだ。



ストーリー上の変更点はないものの、攻略方法やルートが変わるので、新鮮かも？



Braveknight ～リーヴェラント英雄伝～

読者評点 8.186

ジャンル SLG（恋愛・育成シミュレーション）

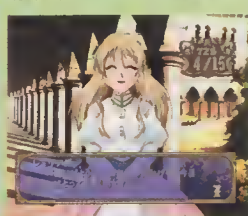
●パンサーソフトウェア
●2002年9月26日発売●6,800円 ●対応：—



読者コメント システムやストーリー進行はオーソドックスな作りで、安心してハマれます。ただ1プレイ時間が長いうえ、攻略中ではないヒロインの通常イベントがラスト近辺までひんぱんに発生するのがうざく、プレイ感覚がダレたものに。また、イベント発生がランダムに決められている場合が多いようで、攻略の的が絞りづらくなっているのも残念。（愛知県・アイアン・36歳）

一流の騎士と結婚を目指す恋愛育成シミュレーション

リーヴェラントを舞台に、主人公は4年の間に訓練や勉強をして、1人前の騎士を目指すとともに、王国のお姫様を始め、登場する14+αのヒロインの中から意中の人を選び、結婚を目標にする。プレイヤーの指示によって主人公のパラメーターが変化。女の子とのさまざまなイベントをこなして、好感度を上げ、ハッピーエンドを目指そう。



目当ての女の子とゴールインするには、主人公の功績、名声の獲得が重要な要素となる。



サウザンドランド－Thousand Land

読者評点 8.0

ジャンル A・ADV（フィールド育成ストラテジー）

●フロム・ソフトウェア●2003年3月20日発売
●6,800円●対応：—



読者コメント プレイヤーは自分好みにガーデニングして、しかも隣人との対戦によってさらなるガーデニングを繰り広げるという、一見ではわけのわからないゲーム。その実、システムは単純で理解してしまうのも早かったり、でも単純ながら奥の深い内容だったりで夢中になってしまいます。パーツの設置やAPOの育成など、やり込み要素も満載。（東京都・ゆきりん・23歳）

最強の"フィールド"を作り出せ！

自由にフィールドを構築し、敵のフィールドと1対1で対戦させ、それぞれフィールドにあるコアを先に破壊したほうが勝者となるという一風変わったシミュレーションゲーム。ゲームを進めれば進めるほど、より強いフィールドを作成できるようになるが、加えて、独自の思考で行動するチビユニット＝APOをいかにうまく手足として使えるかもポイントになる。



Xbox Live対応で、全国のプレイヤーと競うことができる。また見ぬ強敵に出会うかも？

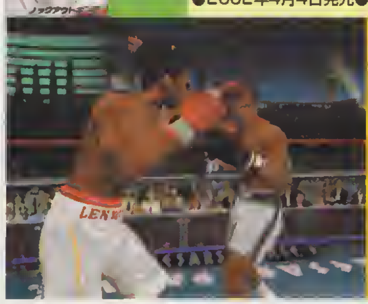


ノックアウトキング2002

読者評点 —

ジャンル SPT（ボクシング）

●エレクトロニック・アーツ
●2002年4月4日発売●6,800円●対応：—



伝説のボクサーから現役ボクサーまで

「モハメッド・アリ」をはじめとする伝説のチャンピオンから現役選手まで、世代を超えたボクサーたちが実名で登場するボクシングゲーム。オリジナルの選手も含め、全45名のボクサーたちは、リアルなグラフィックとスムーズなモーションで再現。高度なAIを搭載した敵選手と対戦する「エキシビジョン」、8人で優勝を争う「トーナメント」、自分だけのチャンピオンを育てる「キャリア」など、多彩なモードを搭載！



2002 FIFA ワールドカップ

読者評点 —

ジャンル SPT（サッカー）

●エレクトロニック・アーツ
●2002年5月2日発売●5,800円●対応：—



「FIFA」「JFA」公認のサッカーゲーム

「FIFA（国際サッカー連盟）」と、「JFA（日本サッカー協会）」公認のサッカーゲーム。それがこの「2002 FIFA ワールドカップTM」！ 本作は、20都市のスタジアムで32カ国が火花を散らすワールドカップを完全再現。選手のグラフイックはなんと髪の毛までをアニメーションで表現！ また、中田選手、アンリ選手をはじめとする世界のスーパースターによるモーションキャプチャーを行った選手の"動き"にも要注目！



O・TO・GI～御伽～

読者評点 **7.9534**

ジャンル **ACT**（3D和風アクションRPG）

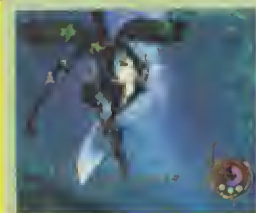
●フロム・ソフトウェア●2002年12月12日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント これは面白い！　美しいグラフィックに、かんたんな操作で味わえる爽快感が気持ちいい。和風テイストの世界観もイイ感じ。エリアごとに浄化率が表示されるので、上を目指してプレイしたくもなる。しかも、RPGのような経験値が導入されているので、アクションに自信がない人でも大丈夫。武器や、アイテムの種類もあるし、なかなか遊べる。（東京都・中西潤平・23歳）

和風テイストあふれる3Dアクション！

平安の雅を彷彿させるグラフィックと、ステージ上のモノを破壊できる爽快感が魅力の3DアクションRPG。プレイヤーは死神に使命を託されたライコウとなり、暗雲に飲み込まれた世界を救うため、妖鬼たちと戦いその魂を鎮めていく。ステージは3Dで、360度自由に敵を吹き飛ばすことができ、連鎖させることも可能。ステージを破壊し、探索する楽しみもあり。



ライコウは剣や槍、魔法のような巫術など、さまざまな武器を使用できる。



プチコプター

読者評点 **7.8684**

ジャンル **ADV**（ヘリコプター・シミュレーション・アドベンチャー）

●アクアシステム●2002年5月30日発売
●6,800円 ●対応：



読者コメント 本物のヘリコプターではなく、ラジコンというところが心憎いです。実際のラジコンヘリコプターで遊んだことはありませんが、精密な操作性なんかリアルに作られてそうです。最初は操作を覚えるのが大変で、思い通りに飛ばせることさえできなかったのだけど、繰り返しているうちにコツをつかめました。気の短い人には向かないかもしれない？（東京都・国光・23歳）

さあ、気ままな冒険旅行へ

ミニチュアヘリコプターを操作して、室内を探索するシミュレーションソフト。家の中の10部屋などにに隠された「星」を捜し出す「アドベンチャーモード」、ミニゲームで点数を競う「チャレンジモード」などの2種類のモードを収録。操作できる機体は小型タービン「MD502N」、中型双発タービン「A109K2」、戦闘機「AH-64アパッチ」まで全10種類を用意。



「アドベンチャーモード」では生活感あふれる一つの家の内部を完全再現。



ビストロ・きゅーぴっと

読者評点 **7.909**

ジャンル **SLG**（お料理恋愛シミュレーション）

●サクセス●2002年6月13日発売
●5,800円／9,800円（どきどきレシピBOX）
●対応：—



読者コメント レストラン経営は、とにかく奥深く楽しめました。自分の店だけではなく、ヒロインの店にも独自性があり細かく遊べるのに、ヒロインたちとの恋愛が単純すぎるところが非常に残念。声優は一流。（静岡県・平野晋也・16歳）キャラクターは良いのだけど、少々難易が高めなような。そのぶん、やり込みがいはあるかも。（千葉県・メッセージ・31歳）

料理、経営、恋愛が楽しめる新感覚シミュレーション

卒業試験として1年間レストラン経営を任された主人公と12人のヒロインたちが交流し、大料理師の称号取得をめざして挑戦が始まる。料理の腕をあげるためには狩猟に出、獲物を仕留めることでレシピを入手。女の子と力を合わせてレシピを元に料理研究にはげむことで大繁盛店を経営していくことをめざすのだ。もちろん、そこには素敵な恋が芽生えることも……。



経営、アドベンチャー、恋愛シミュレーションの要素を持つ新タイプシミュレーション。



紅の海 Crimson Sea

読者評点 **7.8**

ジャンル **ACT**（アクション）

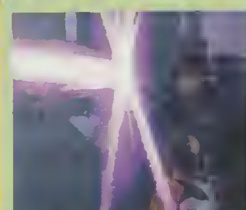
●コーエー●2002年12月12日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント 腕の磨きがいがあってやり込んでいます。しかし、やはり？　某将軍は強いですね～。攻撃のパターンはわかるのですが、かわし方がわからん！　攻略の方法が見いだせないだけなので、イージーモードで戦い方のコツとかを教えてほしかったです。RPGのように他クエストで強くなって本編にチャレンジできるシステムだと良いですね。（愛知県・紫紺の星条旗・31歳）

極限の状態で無数の敵を一掃する爽快感！

コーエー独自の技術である「群れ制御エンジン」がXbox上でさらに進化し、3次元の世界を1,000体以上もの敵がリアルにうごめく！　プレイヤーは所持する未来兵器、特殊能力の「ネオサイオニクス」で敵を一掃していく！　さまざまな危機的シチュエーションの中、極限まで追い込まれた状態で無数の敵を一掃する、新しい爽快感を味わうことができる。



ゲーム中で入手できるパーツを組み合わせて、武器をカスタマイズしよう。

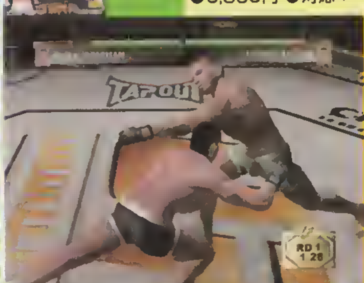


Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT

読者評点 **—**

ジャンル **F・ACT**（バーリ・トゥード）

●カプコン●2002年4月18日発売
●6,800円 ●対応：—



実名選手27人による究極のファイト!!

2001年にカプコンより発売された3D格闘ゲームの続編。「UFC」とは噛みつき、目つぶし、金的以外は何でもありというバーリトゥード形式の格闘イベント。技をみがいて帰ってきた前作の22人に加え、元「修斗」王者の宇野薫ら5人が新たに参戦し、実名選手27名が登場する。自分で選手を作る「クリエイトファイターモード」では、「ストⅡ」シリーズでおなじみのザンギエフなどのキャラクターも作成可能だ。



レイクマスターズ

読者評点 **—**

ジャンル **SLG**（バス・フィッシング）

全年齢対象

●カプコン●2003年7月17日発売
●6,800円 ●対応：—



本格バス・フィッシングゲームを楽しむならコレ！

BASS釣りの醍醐味を表現した、Xbox初の釣りゲーム。ロッドとルアーアクションを駆使して、BASSとの白熱バトルを堪能しよう。規定時間以内に10位入賞を目指しトーナメントをクリアしていくモードや、場所、天候、時間帯を自由に設定して、じっくりと釣りを堪能できるモード、大会に参加して、賞金や賞品を稼ぎ、ロッドやルアーを入手し大会を勝ち進むモードなど、さまざまなモードで釣りを楽しめるぞ。

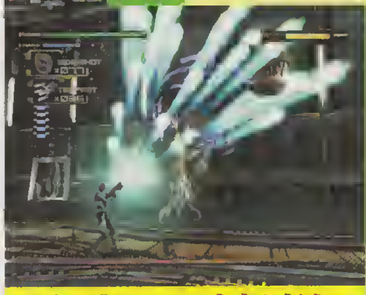


DINO CRISIS 3

読者評点 **7.7272**

ジャンル **A・ADV**（アクションアドベンチャー）

15才以上対象
●カプコン●2003年6月26日発売
●6,800円 ●対応：—



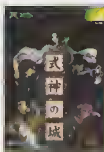
読者コメント 視点のせいでゲームを駄目にしているなどと聞くが、あの程度で愚痴を言うやつはわがままだね。未プレイの人に余計な先入観を植えつけて、購入を躊躇させるのはどうかと思う。実際、遊んでみると面白いのにさ。前2作よりもスケールがドデカイ。ただ、唯一腑に落ちないのは恐竜が恐竜らしくないこと。どう見ても怪獣やモンスターだ。（山梨県・おれ・29歳）

今度の「ディノ」は宇宙が舞台

恐竜とのサバイバルを描く「ディノクライシス」シリーズ最新作は、舞台を宇宙に移し、敵も恐竜の姿に似た生物となった。プレイヤーは、突然姿を現した宇宙移民船オズマンディアス号の調査に向かった特殊作戦偵察チームの1人、パトリックとなり、ブースターによる高速機動と、2種類の武器を駆使して、船内の恐竜型生物に対抗する。さまざまな謎を解き明かせ。



船内では唯一の生存者と思われる少女カレンと出会う。その理由も徐々に明らかになる。



式神の城

読者評点 **7.6666**

ジャンル **SHT**（3D縦スクロールシューティング）

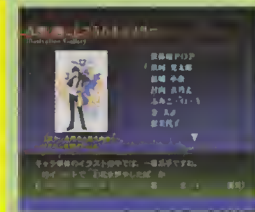
●メディアクエスト●2002年3月14日発売
●5,800円(限定版含む) ●対応：アーケードスティック



読者コメント 縦画面は、家庭用横画面で大丈夫か？と心配していましたが、移植度、プレイ感ともに違和感なく再現されていて安心しました。画面下から敵が出てきたり、覚える要素が多いゲームなので最初は難しいと感じるかもしれませんが、ボスが攻撃前にセリフを叫んだり、構えたりするので、比較的、攻略パターンを作りやすいと思います。（茨城県・小林康之・25歳）

「式神」を用いて、邪を祓え！

オカルトテイストの縦スクロールSHTで、アーケードからの移植作。キャラで性能や役割が異なる特殊攻撃「式神」や、敵や敵弾に近づくことでスコアボーナスが上がる「TBS（テンションボーナスシステム）」などが特徴で、スコアアタックが熱い。また、制作元のアルファ・システムが輩出した他タイトルと設定などでつながっており、SHT以外での楽しみも多い。



5＋1人の使用可能キャラそれぞれにストーリーを用意。2人協力プレイも熱い！

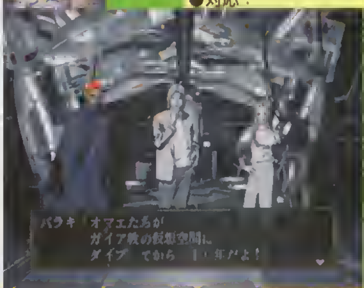


真・女神転生 NINE

読者評点 **7.725**

ジャンル **RPG**（RPG）

●アトラス●2002年12月5日発売
●7,800円／12,800円（デラックスパック）（10/23から2,800円）
●対応：—



読者コメント 待ちに待った「メガテン」の最新作ですが、戦闘システムがコマンド制からリアルタイム制に変わって戦闘に馴れるのに時間がかかりました。移動システムも扱いづらいのが難点。でも、RTSの戦闘などは戦略性が高く楽しめるし、属性ごとにエンディングが用意されているみたいなので長く楽しめそう。設定やストーリーも素晴らしいです。（北海道・FOOL・20歳）

9つのマトリクス=NINE

Xbox版「真・女神転生」は、LOW、CHAOSといった属性や、悪魔との交渉、合体といった"メガテン"らしさは継承しつつも、フルポリゴン化やRTS戦闘など、本作ならではの要素も多数あり。特にRTS戦闘は、シミュレーションスタイルで進行し、味方パーティに指示を与え、相手エリアを攻め落としていくというもの。新しい"メガテン"の一端がかいま見られる。



主人公は、バーチャルな電脳空間で起こるさまざまな事件に巻き込まれる。



MAXIMUM CHASE（マキシマムチェイス）

読者評点 **7.6153**

ジャンル **ACT**（ノンストップカーアクション）

●マイクロソフト●2002年9月26日発売
●6,800円 ●対応：—



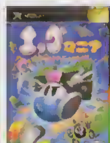
読者コメント まるで、映画のワンシーンを体験しているみたいで、とても楽しいゲームです♪（千葉県・飯塚元喜・38歳）
敵の車に幅寄せして、ドラム缶にぶつけてやって、ドカン！……なんて状況は、ほんとに映画のようで楽しいです。ただ、たまに障害物に車がひっかかるのは、せっかくのスピード感を台無しにしているような気がします。（北海道・寺田明則・28歳）

手に汗握るカーアクション！

アクション満載のカーチェイスとガンファイトを味わいながら遊べる、ノンストップカーアクションゲームが登場。本作は敵の追撃をかわしながら脱出口まで逃げ切る「チェイスモード」、追撃車を銃撃戦で振り払う「ガンファイトモード」、全篇のストーリーをつなぐムービーシーンで構成。各モードは交互にクリアしていくことで、次のステージへと進める。



映画さながらのエキサイティングなストーリーが、手に汗握るテンポの速さで展開。



エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず〜る!!

読者評点 —

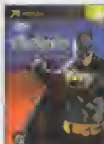
ジャンル **PUZ**（パズル）

●ケムコ●2002年10月3日発売
●6,800円 ●対応：—



ブロックを積み上げ、タワーの頂上を目指せ！

さまざまな形をしたブロックでタワーを建てる2人対戦型のアクションパズルゲーム。プレイヤーは、上がってくる水位、ブロックの積み上げを邪魔する敵、障害物や相手の妨害攻撃をかわしながらタワーの頂上を目指す。相手のタワーを破壊していく「バクダンモード」、自分の持っているベストスコアに挑戦する「スコアモード」ほか、5つのおまけモードを搭載。登場する8人のキャラクターもかわいいぞ！

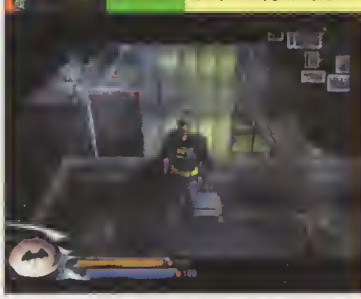


バットマン：ダークトゥモロー

読者評点 —

ジャンル **ACT**（アクション）

●ケムコ●2003年3月20日発売
●6,800円 ●対応：—



バットマンがアクションアドベンチャー

「ゴッサムシティー」を舞台に、バットケーブルやバットグラブルといった特殊装備を使いこなして、行く手を阻むさまざまな敵を蹴散らせ！ 攻撃ボタンの組み合わせによって変化するコンビネーション攻撃を発動し、誘拐された盟友・コードン署長を救い出すのだ。また、本作は「きまぐれオレンジ☆ロード」などの脚本で知られる寺田憲史氏や、海外のスタッフなど、豪華なスタッフが関わっている点も見逃せない。



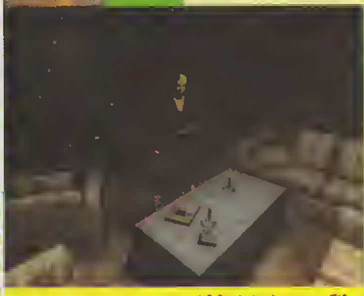
サイレントヒル2 最期の詩

読者評点 **7.6**

ジャンル **ADV**（ホラーアドベンチャー）

レーティング

●コナミ●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：



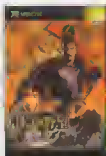
読者コメント オリジナルでも十分すぎる質感を持ったグラフィックが、さらに進化。特に敵の生理的嫌悪感をもようす姿、動きは小さな子どもなら泣き出すんじゃないかというほど。視界のおぼつかない苛烈な世界での恐怖は、ホラー系最恐と言っていい。また、ウリのマリアの新規シナリオも良い味を出している。ただ、ボリュームが短いのが残念。（愛知県・久野利文・27歳）

オリジナルストーリーが追加されたXbox版

コナミが贈るホラー・アドベンチャー「サイレントヒル」シリーズ第2弾のXbox版。移植に際し、マリア編といわれる、外伝的なシナリオが追加されたほか、グラフィック面も強化された。マリア編の主人公マリアは、本編の主人公ジェイムズの妻にそっくりだが……。マリア編と本編をクリアすれば、追加されたサブタイトル「最後の詩」の真意が明らかになる──。



敵の接近はラジオのノイズで察知するのが本シリーズの特徴。敵のデザインも超個性的だ。



信長の野望・嵐世記

読者評点 **7.4583**

ジャンル **SLG**（歴史シミュレーション）

レーティング

●コーエー●2002年2月22日発売
●9,800円 ●対応：



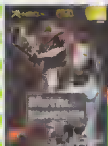
読者コメント 30になって、今までにない合戦ができるようになった。リアルタイムにもなったため最初は慣れないが、全体的には良質なタイトルです。（宮城県・藤倉司・15歳）全国版以来ですが、リアルタイム合戦は好みが分かれそう。私は合戦を省略してゲームを進めてます。（新潟県・蒼いうさぎの旦那・32歳）とにかくきれいさが半端じゃない。（埼玉県・しんおすけ・46歳）

嵐の時代を描く歴史シミュレーションの決定版

登場する武将数は1400人以上！ 激動の戦国時代を戦い抜く群雄たちを主人公とした戦略級シミュレーションゲーム「信長の野望・嵐世記」は、プレイヤーは戦国時代の大名の1人となり、内政や戦闘、外交や謀略をくり返しながら、富国強兵と自国の領土拡大を図る。最終的には、北は蝦夷地から南は薩摩まで、日本列島54国135城を制覇するのが目的だ。



本作はシリーズ初の3D化を実現。大迫力の戦国合戦を堪能できる。



メタルダンジョン

読者評点 **7.5**

ジャンル **RPG**（ダンジョンRPG）

レーティング

●パンサーソフトウェア
●2002年2月28日発売●6,800円 ●対応：



読者コメント 見た目は30に今時のグラフィックと新しい雰囲気がいっぱいだけど、古き良き時代のRPGを思い起こさせる内容。「ウィザードリィ」が好きな人には特にオススメできます。（東京都・桑木）面白そうな要素てんこ盛りなのに、どうカスタマイズしても好みのタイプのキャラクターが作れないのは、やる気半減。不備、不親切でもったいない。（京都府・CIPHER・32歳）

3Dダンジョンの超進化形！

潜入する度に自動的に新しく作成されるダンジョンを舞台に、手強いモンスターを蹴散らせ！ あちこちに仕掛けられているワナには注意し、ダンジョンの奥を目指すのだ。また、ダンジョンの10エリアをクリアすることで、100エリアあるエクストラダンジョンが登場。さらに謎に満ちあふれた探検を続けていくことが可能になっているぞ。



状況に応じて変わるカメラアングルや、迫力のアニメーションも見逃せない！



N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment

読者評点 **7.44**

ジャンル **SLG**（同居型コミュニケーションドール）

レーティング 全年齢

●マイクロソフト●2003年4月24日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント すごいのひと言！ 「シーマン」がインターネットの"掲示板"に近いのに対し、これは限りなく"チャット"といえます。難点は、フェイズ5まで行かないとその魅力が感じられづらいこと。道のりが結構単調というか飽きやすいぶん、フェイズ5は本当にいいです。この作品は音声認識作品としては当分壁になりそうですね。（北海道・さきさかあきと（仮）・25歳）

広井王子が贈る近未来型育成シミュレーション

ライフスタイル順応型ロボット「P.A.S.S.」を、Xboxボイスコミュニケータを使って育成。始めはただ単語を繰り返すだけの「P.A.S.S.」だが、やがては感情表現豊かなコミュニケーションができるまでに成長していく。また、Xbox内蔵クロックと連動することで、時間や季節の概念にも対応。まるで「P.A.S.S.」が本当に同居しているかのようなリアリティが体感できる。



日本語音声合成ミドルウェアを搭載した「P.A.S.S.」のすごさを体感しよう。



ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

読者評点 —

ジャンル **SPT**（スノーボード）

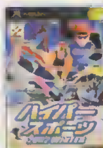
レーティング

●コナミ●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：—



プロライダー監修によるスノボゲーム

ピーター・ラインら、トッププロボーダーが監修、登場する本格派スノーボードゲーム。「XGames Mode」ではプロボーダーで4競技制覇を、「Snowboarder Mode」ではオリジナルボーダーを育てて"XGames"出場を目指す。Xbox版では「Quick Mode」を追加。「Snowboarder Mode」のステージをプロボーダーでプレイ可能だ。登場するギアには35ブランドの2002年モデルが用意されているほか、特典映像にスノーボードビデオを収録。



ハイパースポーツ2002 WINTER

読者評点 —

ジャンル **SPT**（スポーツ）

レーティング

●コナミ●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：



ウィンタースポーツ10種目を収録！

冬季スポーツを題材としたバラエティーゲーム。ダウンヒル/スラローム/スキージャンプ K90/スキージャンプ K120 モーグル/スピードスケート/フィギュア ハーフパイプ ボブスレー/カーリングの全10種目を、コマンド入力やボタン連打など、それぞれの種目ごとに用意されたオリジナリティあふれる操作方法で競い合う。種目によっては画面分割による2人同時対戦なども実現！ アクションゲームとしても長く遊べる1作！



テネレッツァ

読者評点 **7.4347**

ジャンル **ACT**（アクション+RPG）

●アクアプラス●2003年1月30日発売
●6,800円 ●対応：



読者コメント カワイイ系のキャラクターに、明るい世界観が合ってて良い感じ。ただ、ゲーム中のアクションにジャンプがなかったり、視点切り替えがないのはちょっと残念。（東京都・サイスール・23歳）オーソドックスな内容ながら、サブシナリオやアイテム収集なんかのおまけ要素がいい具合に刺激になって最期まで楽しんで遊べた。（東京都・お使い師うーたん・23歳）

何でも屋「テネレッツァ」が繰り広げる冒険活劇！

交易都市エスペランサで何でも屋を営んでいる、自称「世界一のまじかる魔法ウィッチ」テネレッツァ。ある日、街の冒険野郎が行方不明になり、その捜索中にモンスターの大繁殖を知る。テネレッツァは事件を解決すべく妖精のロロと共に奔走しますが、事態は思わぬ方向に……。事件の真相を暴き、街に平和を取り戻すため、テネレッツァの冒険が今始まる。



キャラクターボイスにはかかずゆみ、保志宗一郎などの人気声優を起用。



DOUBLE-S.T.E.A.L（ダブル・スティール）

読者評点 **7.2903**

ジャンル **ACT**（カーアクション）

●BUNKASHA GAMES
●2002年2月22日発売●6,800円 ●対応：—



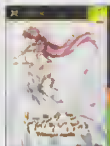
読者コメント これを見逃していた自分を恥じた。ベースコンセプトは「ランナバウト」かなと思っていたが、スケール感が大きく違っている。「クレタク」のクレイジーボックス的おかしさもあれば、「チェイスHQ」的快感に懐かしくなったりも。とにかく気になったときにちょこっと遊べて、かつ、おおいに楽しめるゲーム。お気に入り。（岩手県・ぬまにゃん・30歳）

激走！ 破壊！ 爽快！

「DOUBLE-S.T.E.A.L」は香港映画のカースタントシーンをイメージしたミッションクリア型カーアクションゲーム。自由に走り回ることが可能な街中に、4万以上もの破壊可能なオブジェクトを配置し、プレイの爽快感を演出。ライバルとのカーチェイス、アイテム回収など、バラエティーに富んだ全20ミッションがキミの挑戦を待ち受ける。



シナリオは婦警ペアが活躍する「警察編」と、「新米スパイ編」の2本立て。



トライアングル・アゲイン

読者評点 **7.3461**

ジャンル **ADV**（ミュージックアドベンチャー）

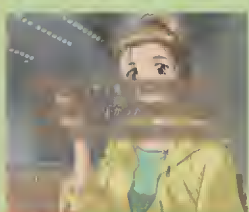
●キキ●2002年6月27日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント 選択肢が少なくボリュームも物足りない感じだけど、ドラマチックな物語が◯。読み込み時間もほぼなく、ドラマを見ている感覚でプレイできます。繰り返しプレイでは一度見たシーンを飛ばすこともできます。（東京都・竹田康昌・23歳）分岐がわかりづらく、何度もやる気が起きないです。ストーリーも展開が早い感じがしました。（新潟県・安藤大輔・21歳）

豪華スタッフが作り上げた新感覚アドベンチャー

「ダブルキャスト」「季節を抱きしめて」（PS）など、数々の名作アドベンチャーゲームを手がけてきたプロデューサー・東郷光宏氏と、ミュージシャン・大坪稔明氏。そして実力派アニメ制作スタジオ「ビィートレイン」という、錚々たるメンツが作り上げたミュージックアドベンチャーゲーム。主人公「蓼科灯」が芸能界の階段を上りつめる姿を描く。



音の聞き分けや心情の変化で物語や楽曲が変わるという新システムを採用。



叢－MURAKUMO－

読者評点 **7.2432**

ジャンル **ACT**（アクション）

●フロム・ソフトウェア●2002年7月25日発売
●6,800円（10/23から2,800円） ●対応：



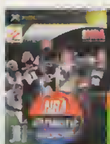
読者コメント スピード感は、通常のフライト&カーレース以上のものがある。それだけにチュートリアルをもっと作り込んで、プレイヤーの間口を広げてほしかった。（京都府・CIPHER・32歳）グラフィックがすごい！ んですが、敵を追いかけるのに夢中になってしまい、背景を楽しむヒマがない。スピード感に殺されているような気がします。（北海道・寺田明則・28歳）

かつてないハイスピードアクションが展開！

プレイヤーは都市を守る特務チーム「叢-MURAKUMO-」の一員となり、"A.R.K."と呼ばれる自律型サポート機能付搭乗メカを操縦し、与えられた任務をクリアしていく。ステージの目的に合わせて適切な機体に乗り換えることも。ステージは、市街地や地下要塞、渓谷など、さまざまなシチュエーションを用意。違法行為を行う敵をハイスピードで追いかけ、撃破せよ！



プレイヤーが選択できる機体は、攻撃力やスピードなどの性能差のある5体のA.R.K



ESPN NBA 2 Night 2002

読者評点 —

ジャンル **SPT**（スポーツ）

●コナミ●2002年3月28日発売
●6,800円 ●対応：



340名を超えるNBA選手がすべて実名で登場！

NBAオフィシャルライセンスソフトのバスケットボールゲーム「ESPN NBA 2 Night 2002」では、マグレディ、シャック、アイバーソンなど340名を超えるNBA選手がすべて実名で登場！ ほか、注目部分は、アメリカのスポーツ専用ネットワーク「ESPN」と提携し、カメラワークも本格的という部分。2人対戦はもちろん、最大4人同時プレイでの対戦も楽しい本作。さぁ、キミも今日からNBA選手No.1を目指せ！



実況ワールドサッカー2002

読者評点 —

ジャンル **SPT**（サッカー）

●コナミ●2002年5月23日発売
●6,800円 ●対応：



27カ国の実名選手の登場が実現！

選手たちの筋肉の質感から風になびくユニフォーム、さらにスタジアムの芝にいたるまでを徹底追求した日本No.1サッカーゲーム。日本代表はもちろん、FIFproライセンス取得によって27カ国の実名選手の登場が実現！ ゲームは、58カ国が参加して世界一を競う「インターナショナルカップ」のほか、自由に対戦が楽しめる「フレンドリーマッチ」など全7種類のモードを搭載。コンピュータ対戦では敵の戦術思考を設定できるぞ。



ミスト III：エグザイル

読者評点 **7.1612**

ジャンル **ADV**（アドベンチャー）

レーティング

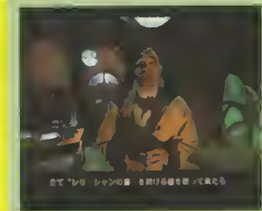
●メディアクエスト●2002年5月2日発売
●6,800円／9,800円（プレミアムBOX）●対応：—



読者コメント Xboxのグラフィックのなかでも、この美しさは際だっている。謎解きも、頭だけでなく目も耳も使ってしっかり向かい合わないとまったく進めない。難点は、3Dでグルグル回る視点が謎解きをより難しくしていることくらい。（和歌山県・池上利剣・29歳）この手のゲームは解像度が上がるとヒントを画面から探しやすくて良いですね。（島根県・木村俊之・27歳）

不思議な世界を旅し、謎の男の策謀を解き明かせ

特殊な紙とインクで作られた「時代の本」、それが"MYST"の世界。その新しい世界「レリーシャン」の時代の本が謎の男に盗まれてしまった。主人公は謎の男を追い、その策謀を突き止めるのが目的だ。Xboxへの移植にともない、グラフィックの大幅強化、ドルビー5.1chサラウンドに対応。リアルな音と映像からはまるで、本当にその世界に紛れ込んだ気分になるだろう。



視界も360度途切れなしに見渡せる「フリールック・ムーブメント・システム」を採用。



マジデスファイト！

読者評点 **6.1388**

ジャンル **ACT**（対戦アクション）

レーティング

●TAKUYO●2002年7月4日発売
●6,800円 ●対応：—



読者コメント 世界観はかわいらしくまとめられているのに、かんじんのゲーム性が今一歩……。フィールドに現れるパワーマテリアルを拾って、対戦相手を狙って当てる。それだけのドッジボールのようなルール。対戦相手が多ければ多いほど盛り上がりはするが、見た目以上のものがないのが寂しい。戦略性とかあったら、もっと楽しかったのに。（東京都・芳野香澄・23歳）

マジで対戦5秒前

プレイヤーは万年赤点の問題児。補習免除をかけて魔法競技「マジデス」での戦いが始まる……。プレイヤーは画面上に存在する"パワーマテリアル"を集め、それを魔法として投げつけて相手を倒していくというシンプルなルール。どんどんやり込んで、自分ならではの攻略法をさがし出そう。キャラクターも豊富に用意されているので、遊び応えは十分だ。



パワーマテリアルは複数ストックでき、ストックする数と種類によって性能が変わるぞ。



エアフォースデルタII

読者評点 **6.647**

ジャンル **SHT**（3Dシューティング）

レーティング

●コナミ●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：



読者コメント 前作より大幅にボリュームアップされているのがうれしい。用意された機体の数も多いし。何より、資金稼ぎができるところが良い。（北海道・寺田明則・28歳）自機墜落シーンのカットの仕方に納得がいかない。プレーヤーを夢中にさせるのが良いゲームだと思うのだが、この内容だと、それを初めからあきらめたと感じさせられる。（三重県・佐藤綱道・31歳）

多彩な機体でさまざまな空中戦が展開！

DCからXboxへと進化を遂げた3Dフライトシューティング「エアフォースデルタ」シリーズ第2弾。「II」ではワールドマップを採用し、自分で任務を行うステージを選択できるもので、自由度の高いプレイが可能となっている。各ステージの任務も、敵艦撃沈や秘密ドッグの撃破など、さまざま。総登場機体数は、実在のものからゲームオリジナルのものまで約80種類。



敵として架空兵器が多数登場するのも本作ならでは。画面一杯に広がる巨大要塞は圧巻！



Whacked!（ワックド！）ギリヤバ！乱闘パーティテレビ！

読者評点 **5.4166**

ジャンル **ACT**（パーティアクション）

レーティング

●マイクロソフト●2003年1月16日発売
●4,800円 ●対応：—



読者コメント 「ギリヤバ！ 乱闘パーティテレビ！」はボイスチャットが非常に楽しい。案外、考えて作られており、洋ゲーを見直しました。特に、4人でのマルチプレイだけみるなら9点つけたい面白さ。何気に、CPUがスイッチのまわりにスターマインを敷設しているのを見てビビりました。マイクロソフト恐るべし。ステージをクリアしたあとに見れるCMは日本人には難解なものが多い。（青森県・abutoro・20歳）

破天荒なパーティアクション！

コミカルな外見の7人の出場者が、斧チョップ、アヒルボムなどのナンセンスなウェポンを駆使して、最高にエキサイティングな戦いが繰り広げられるゲームショウ「Whacked!」このゲームの目的はただ1つ、敵をぶっとばして生き残ること！ アメリカンテイストたっぷりのドタバタTVショウに出演して、ライバルを蹴散らして一攫千金をねらえ！



20の武器、10のパワーアップ、12のイベントボタンを組み合わせて11のコンボが発動。



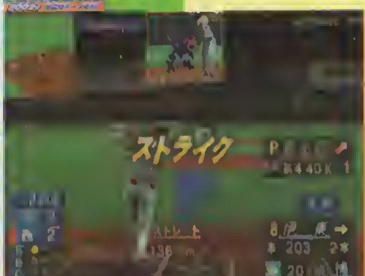
THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言

読者評点 —

ジャンル **SPT**（野球）

レーティング

●コナミ●2002年7月11日発売
●6,800円 ●対応：—



日本テレビとのコラボレーション!!

日本テレビとコナミがコラボレーションしたことで話題となったPS2版の移植作。移籍、ドラフトで新加入したメンバーはもちろん、最新ユニフォームまで再現。2002年の公式戦スケジュールもバッチリ対応している。得点圏打率やカウント別打率、打球方向など、1選手当たり100以上の項目のデータを搭載。実況は、日本テレビの河村亮アナウンサー、解説は日本テレビ野球解説者堀内恒夫、中畑清両氏が担当。



WTA Tour Tennis Pro Evolution

読者評点 —

ジャンル **SPT**（テニス）

レーティング

●コナミ●2002年8月29日発売
●6,800円 ●対応：—



実名で総勢20名の人気選手が登場！

選手の「やる気」と「冷静さ」が試合に大きく影響する新感覚テニスゲーム。本作は、WTA公式ライセンスを取得しており、プリアティ、ヒンギス、ウィリアムス、ドキッチと言った実際に活躍する人気選手が実名で総勢20名登場。大会の成績によって観客の数が変化するシステムや、試合中に精神状態が変化し、行動・能力が変化するシステムにより、今までのテニスゲームとは一線を画した仕上がりとなっている。



イノセントティアーズ

読者評点 **5.3793**

ジャンル **S・RPG**（ドラマティックシミュレーションRPG）

●広美●2002年12月5日発売
●6,800円／9,800円(限定版) ●対応：—



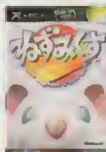
読者コメント 荒廃した世界観とかげりのあるキャラクターは、非常に魅力的。声優陣も豪華。ただ、状況が何もわからない状態でゲーム世界に放り込まれ、断片的なイベントや回想で物語を見せる手法は好みが分かれそう。戦闘では空中移動の概念が導入されたのは目新しいが、空中に留まったり、攻防がないなど、折角のアイデアを生かしきれていない。（愛知県・久野利文・26歳）

天使と駄天使が繰り広げる激しい戦い

東京を舞台に天使と駄天使との戦いを描いた、人気漫画家・うたたねひろゆき氏がキャラクターデザインを手がけるシミュレーションRPG。キャラクター、移動、バトルシーンは3Dで描写し、イベントモードはセル画風2Dで進行。バトルシーンでは、天使の羽を使った「飛ぶ」という要素を導入し、3Dならではの立体的な空間バトルを表現している。



天使と堕天使の狭間で揺れ動き、ときに引き裂かれる人間模様。人類の未来は……。



ねずみくす

読者評点 **3.5**

ジャンル **ACT**（ドタバタねずみアドベンチュー）

●マイクロソフト●2002年2月22日発売
●6,800円 ●対応：—



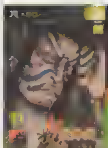
読者コメント 柔らかそうな毛の質感やムービーでの仕種など、ネズミたちはみんなかわいい。物語を追うだけの紙芝居的進行だが、お話自体は結構楽しく"引き"が強いです。ですが、3Dゲームのはずなのに決められたルートしか歩けず、実質2D的な移動しかできないのが痛い。また、よそ者探しの過程に変化が乏しく、中盤以降は作業的になりがち。（愛知県・久野利文・27歳）

ドタバタねずみアドベンチュー

ヨーロッパの小さな町に住むねずみのアポロたちは、行方不明の仲間を探す冒険に旅立つ。同じ頃、アポロたちのナワバリに侵入してきた謎のヨソモノネズミたち。さぁ、町のあちこちを走り回り、隠れたヨソモノを探してやっつけよう！ ヤツラが待ち構えて襲ってきたら、負けじとみんなで応戦だ！ 仲間に指示を出して戦況を有利に導こう！



Xboxならではの技術「ファーシェーダー」で、ネズミたちの毛の質感を表現！



斬 歌舞伎

読者評点 **3.7777**

ジャンル **F・ACT**（東海道巡業アクション）

●元気●2002年2月28日発売
●6,800円 ●対応：—



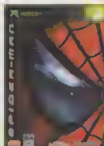
読者コメント "バカとダメの間に"って感じですかね？ メインの興行は、運まかせな内容なので1人で遊ぶと面白くない(どうしてもインチキっぽく感じてしまうもの……)。パーティーゲームと割り切らないと、つらいところがあると思う。旅興行モードで使うとはいえ、白、灰、黒子がキャラクター選択の枠を埋めているのもどうかと思った。（島根県・木村俊之・27歳）

千両役者を使いこなし東海道を駆け巡れ！

和の枠「歌舞伎」を題材にした本作は、プレイヤーは旅一座となり、3人の役者（キャラクター）を連れて江戸から京（京都）へ旅立つ東海道巡業アクション。ただ相手を倒すだけでなく、いかに効率よく収益を稼ぐかが主目的。効率よく収益を稼ぎ、時には出会った対戦相手から役者をスカウトし、さらに魅力的な一座を目指すのだ。



よりお金を稼ぐためには、戦闘に勝つだけでなく「魅せる」ことも重要だ。

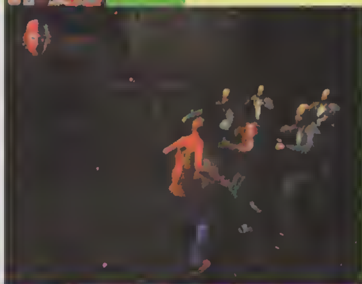


SPIDER-MAN™

読者評点 —

ジャンル **ACT**（アクション）

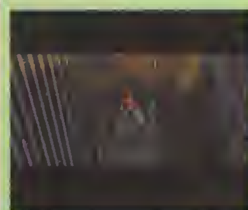
●カプコン●2003年2月13日発売
●6,800円 ●対応：—



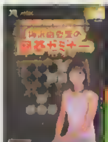
読者コメント 各機種で発売されているが、どうせならXbox版をオススメする。クオリティはどれもたいした差がなく、しかし、これだけに追加ステージとムービーがあるからだ。映画さながらのムービーやアクションシーンは、映画を見た人ならまずハマれるハズ？ ただ、操作の幅が広くて、しかも難易度は高めなので、人は選ぶかもしれない。（東京都・布施圭吾・23歳）

大いなる力には、大いなる責任がともなう

映画スパイダーマン吹き替え版声優を起用し、数々の名場面を再現！ 名作アメリカンコミック「スパイダーマン」のアクロバティック&ダイナミックなスパイディ・アクションを3Dで表現！ 宿敵・グリーンゴブリンも登場するオリジナルストーリーを用意し、高層ビル街をはじめとするさまざまなシチュエーションで戦いを繰り広げる。



メインキャストに映画吹き替え版の声優を、さらにナレーションに千葉繁氏を起用。



梅沢由香里の囲碁セミナー

読者評点 —

ジャンル **TAB**（囲碁）

●サクセス●2002年6月13日発売
●5,800円 ●対応：—



本格派囲碁学習ソフト

難解だと思われがちな囲碁を、ムービーによりわかりやすく解説！ 囲碁の基礎を学習できる「基礎講座」、梅沢四段（当時：現在は五段）が直接指導してくれる「指導対局編」、実際にプレイすることができる「対局モード」の3コーナーで、無理なくレベルアップ可能だ。ほか、「対局モード」では、自由に配置した盤面から対局も可能なので、有段者の戦いを再現して楽しむ、といった初級者から上級者まで幅広く楽しめる作品になっている。

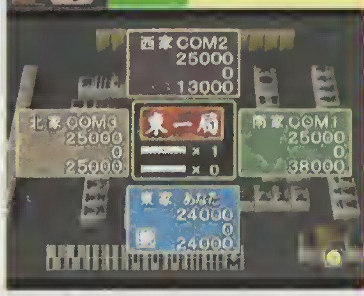


高橋純子の麻雀セミナー

読者評点 —

ジャンル **TAB**（麻雀）

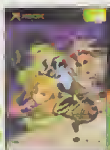
●サクセス●2002年6月13日発売
●5,800円 ●対応：—



高橋純子プロ直伝の麻雀講座

高橋純子プロによる、麻雀の基礎から高度な対局テクニックまでを楽しく学べる「麻雀講座」を搭載！ 実際に麻雀をプレイしてみる「対局室」、対局結果から自分のデータを確認するための「対戦成績」など3コーナーを用意。特に「麻雀講座」の上級編では、プロたちの対局の様子や読みなどを解説。対戦を行った際のデータをあらゆる面から記録し、自分の打ち筋の特徴をつかみ、実力アップに役立たせることができる。

エクスチェイサー



読者評点 —

ジャンル RPG（アクションRPG）

レーティング 未審査

●アイディアファクトリー
●2003年5月22日発売 ●6,800円
●対応:



読者コメント ゲームとしての完成度は残念ながら中の下だが、対戦は燃える。もう少し画面が見やすかったら良かった。（大阪府・陽向夏樹・23歳）最大4人の対戦プレイに燃える。地味ながら、しっかり作り込まれたダンジョン探索も楽しい。キャラクター育成で長くも遊べる。ただ、ひたすらダンジョンに潜るだけの単調な繰り替えしは寂しい。（東京都・穂村隆李・23歳）

最大4人同時プレイが可能なアクションRPG!

天魔王マドゥルーに支配されし聖地の奪還と解放のために、総勢20名の勇者が召喚された！ 最大4人同時プレイが可能なRPG要素を有するアクションゲームである本作は、プレイヤーはキャラクターを選択し、襲い来るモンスターたちを撃破しながら多彩なギミックが仕掛けられた全26ステージを攻略して行くことになる。キミは天魔王を倒し、世界に自由を取り戻せるか！



総勢20名の勇者たちは、それぞれ5つの職業に分類され、特徴的な攻撃方法を持つ。

戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～



読者評点 —

ジャンル SHT（フライトシューティング）

レーティング 未審査

●アクアシステム●2003年8月7日発売
●5,800円 ●対応：—



読者コメント 「戦闘妖精雪風」のオリジナルゲーム、それもグラフィック性能に定評のあるXboxで！と期待していただけに全体に漂うチープ感は残念。でも、フライトシミュレーションとしては操作もかんたんで難度も低いから、原作ファンというだけでも十分に遊べる。対戦プレイもできるし。画面分割なので、かなりやりづらくはあるけど……。（東京都・朝比奈大輔・23歳）

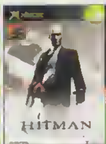
小説、OVAで人気の話題作を忠実にゲーム化!

話題のOVA「戦闘妖精雪風」を忠実にゲーム化した「戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～」では、OVAに登場するスーパーシルフ「雪風」を忠実に再現！ 注目のゲームモードでは、メインとなるストーリーを追う「MISSION」モードのほか、弾数無制限で自由にプレイできる「EXTRA」、画面を2分割しての対戦が楽しめる「VS」モードなどを搭載。



充実したゲーム本編を楽しむためにも、まずは「TUTORIAL」で操作を覚えよう。

ヒットマン:サイレントアサシン



読者評点 —

ジャンル A・ADV（アクションアドベンチャー）

レーティング —

●アイドス・インタラクティブ
●2003年7月3日発売 ●6,800円
●対応:—



読者コメント かなりのクセもの。個人的に「鉄騎」以来の高難度タイトルですが、コンセプトや決まった攻略法がなく自由に攻略できない隠密行動の極限なまでの圧迫感、"サイレントアサシン"を獲得したときの達成感など、こんなにすごいものが海外にあるんだとつくづく感心させられました。海外で200万本以上セールスは伊達じゃありませんね。（福島県・国分建壱・28歳）

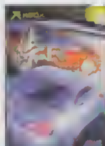
欧米を震撼させた衝撃の話題作が日本上陸

プレイヤーに与えられる任務は「暗殺」。単身、敵地に潜入し、警戒態勢の穴を探しだせ。隠れ忍び、時には変装し、銃で、毒薬で、あるいは現地で入手した道具を使い、任務を遂行するのだ。スマートに任務をこなすのも、派手な銃撃戦で暴れまくるのも、プレイヤーの戦略次第。目指すのは、ヒットマンとしての最高の称号、「サイレントアサシン」だ。



巡回、警告、探索、攻撃など状況に合わせて行動する独自のAIを持つCPUも必見。

峠R



読者評点 —

ジャンル RAC（レース）

レーティング —

●アトラス●2002年12月12日発売
●6,800円●対応:360modena Racing Wheel



読者コメント とにかくきれいなグラフィックにビックリした。日本を感じさせる峠コースの数々が、ちゃんと再現されている。（プレイ中、そんな余裕はないけど）風景を味わいたくなるくらい。車の挙動がちょっとおもちゃっぽ過ぎる感はあるものの、複雑な操作やテクニックは必要としないので誰にでも遊べる。チェーンもできるようになった。（東京都・高槻双葉・23歳）

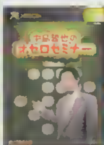
ストイックなまでに「走り」を極める

追いつき追い越す爽快感だけのレースゲームとは違い、1つひとつのテクニックを研ぎ澄まし、ストイックなまでに"走り"を極める。本作は、HAKONE、AKAGI、MYOGI、MINO、USUIなど、本格的な峠のコースを用意し、「Carrozzeria mode」「Challenge Race」などの新しいモードを採用。車をチューンし、走りこむ楽しさを広げている。



高低差・連続カーブといった、峠ならではのコース作りを徹底追求！

中島哲也のオセロセミナー



読者評点 —

ジャンル TAB（オセロ）

レーティング —

●サクセス●2002年6月13日発売
●5,800円 ●対応：—

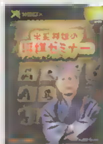


3問目、白番です。黒が単独C打ちしました。A8隅を取れる1手を考えてください。

第十世名人"中島哲也"が監修!!

初級者を中級者にステップアップさせるため中島哲也氏が直接指導する「講義」、対局条件を設定して対戦する「対局」の2コーナーを用意。「対局」では、コンピュータ相手、2P対戦のほかに、自分の戦略をソフトが解析し自分自身と対戦可能！ また、途中からコンピュータに引き継いでもらうこともできるので、研究にはもってこいだ。また、通常のオセロのほか10×10のグランドオセロや8角形の88オセロも楽しめるお得な1作！

米長邦雄の将棋セミナー



読者評点 —

ジャンル TAB（将棋）

レーティング —

●サクセス●2002年6月13日発売
●5,800円 ●対応：—



腕を磨き、初段認定証を取得しよう!

「わかりやすい」「面白い」、米長邦雄 永世棋聖の上達法が満載の「将棋講座」モードを搭載！ 駒の解説から高度な戦略までを解説！ ほか、5段階のレベルの相手と対局する「対局室」を用意。「将棋講座」は6つの章に分かれており、それぞれが終了すると章末テスト、最後には総合テストが行なわれる。最後までクリアすると、初段と認定され、日本将棋連盟に登録すれば、実際の認定証を取得することも可能だ。

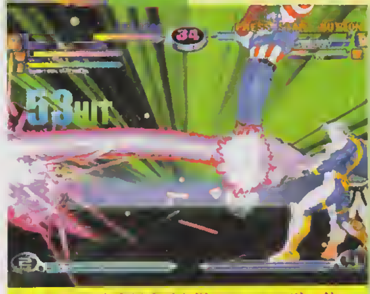


MARVEL VS. CAPCOM 2 ニューエイジ オブ ヒーローズ

読者評点 —

ジャンル F・ACT（対戦格闘）

●カプコン●2002年9月19日発売
●6,800円 ●対応：アーケードスティック



読者コメント 一番、特筆すべき点は、やっぱりこれでもか！　というくらいのキャラクターの多さだろう。もちろん隠しキャラクターもいて、今回はそれほど厳しくはない条件で出すことができたのもうれしい（ヘタの横好きなので……）。Xboxならではの特典が、グラフィックのきれいさ以外になかったのが残念。Xbox Liveにも対応してほしかった。（東京都・西崎辰征・23歳）

格闘ゲーム史上最高級登場キャラクター数56体！

「X-MEN」「スパイダーマン」などのアメコミヒーローと、歴代のカプコンゲームに登場したキャラクター同士がチームを組んで対戦格闘ゲーム。キャラクター数はシリーズ最高の人数が使用可能！　「VS.」シリーズ初登場のキャラ、歴戦のキャラなど、豪華なキャスティングで、2on2から3on3が実現！　1人で極めるもよし、ライバルと技を競い合うのもよし！



「ハイパーコンボ」「ディレイドハイパーコンボ」など超ド派手な技の演出は圧倒的。



CIRCUS DRIVE

読者評点 —

ジャンル RAC（アクティブレーシング）

全年齢

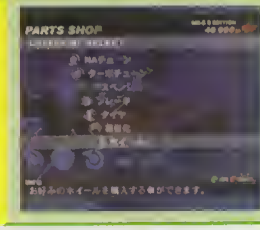
●カプコン●2003年8月28日発売
●6,800円●対応：ハンドル型コントローラ



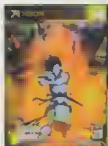
読者コメント リアルに再現された街並みのなかを、これまたリアルにモデリングされた車で走り抜けます。グラフィックの質でいえば、レースゲーム最上位作品なのでは!?　マッピング機能もていねいで親切だし、コース上でのライン取りを練習できるモードまで用意されている。BGMもカッコよくてイイ。難易度はどちらかというと低いほうだと思う。（東京都・桑原善路・23歳）

国内外の有名車種が実名で登場！

リアルに再現された世界中の街中を、現実ではありえないハイスピードで疾走！　Xboxのハイスペックを活かした高グラフィックで、新感覚レースゲーム「アクティブレーシングゲーム」が登場。全世界の名車合わせて87種が登場。全世界の名車47車種に加え、カスタマイズされたエアロパーツ車40車種。さらに、各車種のカラーバリエーションで組み合わせは無限大。



トヨタ、ニッサン、ホンダをはじめ、フォード、シボレーなどのメーカー車種が登場。



CAPCOM VS. SNK2 EO

読者評点 —

ジャンル F・ACT（対戦格闘アクション）

全年齢

●カプコン●2003年1月16日発売
●4,800円●対応：—



読者コメント キャラクターがとにかく多い！　多すぎといってもいいくらい多い！　……なわりには幅の狭いラインナップ。それもそのはず、よく見ると格ゲー出身キャラクターばかり。次回作（あるのか？）では、「バイオハザード」「ロックマン」「鬼武者」「デビル メイ クライ」「メタルスラッグ」etc……のキャラクターの出演を希望。（東京都・みずさわ慶希・21歳）

2D対戦格闘ゲームの決定版

カプコンキャラクターとSNKキャラクターが激突する2D対戦格闘ゲームの決定版「CAPCOM VS. SNK 2」が、驚きの新操作「EO-ISM」を搭載して、Xboxでついに登場。親指一本でも可能な新操作によって、今までの格闘ゲームと全く違った、新しい遊び方が今ここに！　Xbox Liveにも完全対応で、通信対戦料金無料。世界中のプレイヤーとの通信対戦が可能だ。



アーケードモードの真ボス戦で、S豪鬼とゴッドルガールに勝利すれば彼らが使用可能だ。

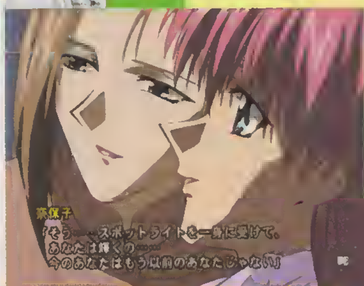


トライアングル・アゲイン2

読者評点 —

ジャンル ADV（ミュージックアドベンチャー）

●キキ●2002年12月19日発売
●6,800円 ●対応：



読者コメント エンディングにバリエーションができて、前作よりも楽しんでプレイすることができた。前作からのストーリーがやっと完結しているので、ホッとした感じ。逆に、前作をやっていない人には内容が理解できなくて面白くないのでは？　「1」「2」ではなく前後編と名乗ったほうがいいような‐ゲームというより、OAVを見ている感じ。（東京都・さらさらさらさ・23歳）

蓼科灯のデビュー後を描いた物語

音楽業界を舞台にした物語と音楽を楽しみながら、途中現れる選択肢によってプレイヤーが介入し、物語を変化させていくミュージック・アドベンチャー第2弾。豊富に用意されている楽曲がプレイヤーの進行状況によって変化。さらに、本作では歌手としてデビューした「蓼科灯」が、音楽業界でどのような結末をたどるのかなどのエンディングが用意されている。



本作は前作に登場した「蓼科灯」「御堂香澄」らを中心に物語が展開する。



TETRIS WORLDS

読者評点 —

ジャンル PUZ（パズル）

●サクセス●2002年11月14日発売
●4,800円 ●対応：—



6種類のゲームモードを遊びつくそう！

全世界で3千万本以上のセールスを誇る歴史的名作パズルゲーム「テトリス」がXboxに登場。ストーリーモードには、通常の「テトリス（デネブ）」、ステージに置かれた邪魔ブロックを消していく「スティッキーテトリス（アンタレス）」、ステージ上に引かれた6本の線上のラインをクリアしていく「ホットラインテトリス（タリサ）」など、6種類のゲームモードを用意。アーケードモードでは、最大4人までの対戦が可能。



ザ・ワイルド・リングス

読者評点 —

ジャンル ACT（総合異種格闘技ゲーム）

●マイクロソフト●2003年4月10日発売 ●6,800円 ●対応：—



「最強」の称号を手に入れろ！

プロレス、総合格闘技、アマチュアレスリング、柔道、相撲など、11種類の格闘ジャンルが、1つのリングで戦う「ザ・ワイルド・リングス」。本作では、立ち技の攻防、タックル、スープレックス、サブミッションといったアクションを、モーションによって再現。また、試合形式も、シングル戦、タッグ戦、トーナメント、タイトルマッチ、リーグ戦と多数用意！　選手作成モードでは自分だけの最強戦士を作ることができる。



真・三國無双3

読者評点 —

ジャンル ACT(タクティカルアクションゲーム)

●コーエー●2003年9月4日発売
●6,800円 ●対応:—



読者コメント 他機種版はわからないので比べられないけれど、「2」からは随分と進化しています。ボリュームは前作の2倍にも増えているし、新キャラクターも登場します。それから、アクション部分もパワーアップしていて、新アクションまであるし! "武将エディット"も地味ながら変に遊べます。シリーズファンなら文句ナシでしょ。(東京都・天下一青椒牛肉絲・23歳)

前作の約2倍のボリュームで登場!

アクションゲームの決定版「真・三國無双3」がいよいよXboxで登場!! 本作は、中国・三国時代を舞台に、プレイヤーが関羽、趙雲、夏侯惇などの武将となって、自軍の勝利を目指すタクティカルアクションゲームだ。広大な戦場でリアルタイムに刻々と変化する戦況を見極めながら、1,000人以上の敵味方が入り乱れる戦いを制するのだ!



Xbox版ではハードディスク対応によるロード時間の短縮。セーブは100箇所まで可能。



機甲兵団J-PHOENIX+

読者評点 —

ジャンル ACT(カスタマイズアクション)

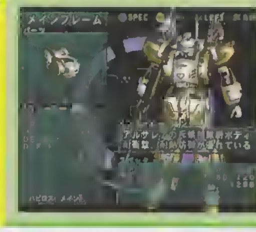
●タカラ●2002年12月5日発売
●6,800円 ●対応:—



読者コメント Xbox版オリジナルのEXモードがスゴイ。仲間機への操作切り替えが、こんなに楽しいとは! カスタマイズも可能だし。バトルモードも、2対2や1対2など設定できるし、百鬼斬りモードも燃えます。撃って斬って突いてロケットパンチ! カラーリングも細かいところまで設定でき、パーツ類も大量にあるので、当分楽しめそうです。(北海道・樋口大介・19歳)

自分オリジナルの最強マシンを作り出そう!

巨大人型兵器"パンツァーフレーム(PF)"をカスタマイズして、自分だけのオリジナルPFを作り出すカスタマイズアクションゲーム。Xbox版だけの「EXモード」では、3体のPFを切り替えながら操縦する「パイロットチェンジシステム」を搭載。華麗な連携プレイが楽しめるぞ。メカのデザインコンセプトは「装甲騎兵ボトムズ」などで有名な大河原邦男氏が担当。



250種以上用意されたカスタマイズパーツを使って、全身16カ所を自由に変更可能。



クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔人パワー

読者評点 —

ジャンル ACT(アクション)

●コナミ●2002年10月24日発売
●4,800円 ●対応:—



読者コメント PS2版での最大の難点であったロード時間の長さが、かなり短縮されている! 何度もミスをして繰り返す内容のゲームだっただけに、このロード時間にはイライラさせられたが(ただでさえ気が立ってるのに(笑))、その心配はもうない。グラフィックもXboxらしくきれいだし、この内容密度にして4,800円という価格はお買得。(東京都・クリスタルガイガ・23歳)

新しい乗り物も登場! クラッシュワールド全開!!

失敗に継ぐ失敗を重ねてきたネオ・コルテックスは世界征服を果たす前に、クラッシュを葬ろうと考えていた。そして打倒クラッシュのためのスーパー・バンディクー「クランチ」を開発する彼は、その過程で恐ろしい力を持つ魔神を復活させてしまう。それを知ったクラッシュは、魔神を封印する力が秘められている、25個のクリスタルを求める冒険に旅立つのだった。



新アクション「ソロソロ歩き」が加わり、ますます冒険の楽しさを味わえるぞ!



ドリホー

読者評点 —

ジャンル A・ADV(アクション・アドベンチャー)

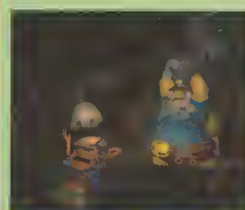
●ハイウェイスター●2002年11月28日発売
●6,800円 ●対応:—



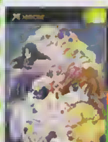
読者コメント ドリルで穴を掘り進めていく感触が新しくて妙にリアルで雰囲気があって気持ちいい。グラフィックに効果音が相まって、遺跡のなかがうまく演出されている。アイデアというか着眼点が面白くて、石版などのアイテム集めにもハマってしまう。ただ、ゲームの評価はまっぷたつにわかれそう。探求心を持つ人でないとダメ?(東京都・さらさらさらさ・23歳)

穴掘りアクション・アドベンチャー

「ドリホー」はエジプト文明をモチーフとした古代遺跡が眠っている広大なステージを発掘・探検していくアクション・アドベンチャー・ゲームだ。3D地中間を自由自在に穴掘り、掘り進んだ形状に合わせてリアルタイムに空間が形成され、その中で自由に行動しながら新たな冒険や戦闘が展開していく。歴史に埋もれた闇の文明を解き明かせ!



トリガーを引く強弱によってドリルの出力も変化する、新感覚穴掘りゲーム



C.A.T ~サイバーアタックチーム~

読者評点 —

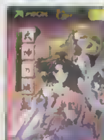
ジャンル SLG(アニメティックアドベンチャーシミュレーション)

●メディックス●2003年6月26日発売
●6,800円 ●対応:—



少女たちのコミカルストーリーをご堪能あれ!

「アニメティックアドベンチャーシミュレーションゲーム」を謳った本作は、10数話のストーリーによる「アドベンチャーパート」と、サイバースペースで戦うシミュレーションパートによって構成されている。「シミュレーションパート」では、シンプルな操作でユニット制のバトルが展開! 注目の「アドベンチャーパート」ではCATチーム内の少女たちを、コミカルなストーリーで中嶋敦子さんがドラマチックに描く。

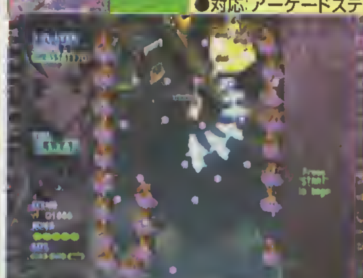


式神の城 EVOLUTION 藍/紅

読者評点 —

ジャンル SHT(3D縦スクロールシューティング)

●メディアクエスト
●2002年12月19日発売 ●各5,800円
●対応:アーケードスティック



各1万本限定生産の「式神の城」再臨!

キャラクター人気が高い「式神の城」が、サイドストーリー、自機キャラクターカラーの変更、アーケードレイアウトモード、そして敵の出現パターン、数量を新規に構築した「Evo. エボリューションMODE」など、新要素を搭載し帰ってきた。パッケージとレーベルが違う「藍」特典・ラフイラスト&インタビュー集と「紅」特典・データベース集の2種類を用意し、それぞれ1万本限定の生産となっている。

BLOODY ROAR extreme



読者評点 —

ジャンル ACT（獣化格闘）

12才以上対象

●ハドソン●2003年7月17日発売 ●6,800円 ●対応：—



読者コメント スピード感と爽快感があって非常に面白い。隠しキャラクターももちろんいるし、GC版で隠しキャラクターだった2人が最初から使える特典もあり。エンディングムービーやおまけ要素もいろいろあるみたいなので、オールクリアに向けて熱も入ります。獣人化で逆転もありうるので、最後まで気を抜けない試合も緊張感があって○。（東京都・落合登益・23歳）

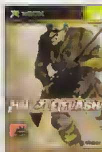
大幅進化したグラフィックを見よ！

「獣化」システムで知られる対戦格闘ゲーム、「BLOODY ROAR」シリーズで培ったノウハウをXboxに集約！　本作では、前作までのプレイヤーでも納得のいくグラフィック、ゲームシステムの対戦格闘に仕上がっている。登場キャラクターは、隠しキャラクターを含めて17人。オープニング、エンディングムービーは、フルCGでより、リアルな映像表現となった。



前作にはなかった技も追加されているので、それを見つけるのも一つの楽しみだ。

Muzzle Flash（マズル フラッシュ）



読者評点 —

ジャンル ACT（タクティカルアクション）

●ビクターインタラクティブソフトウエア ●2003年2月27日発売 ●6,800円 ●対応：—



読者コメント サバイバルゲームそのまんま！　敵をねらい撃つよりも、まず広大なステージを敵の行動を読みながら突き進まねばならない。そういった地道な戦略を楽しめる人には、ぜひ手にとってほしい。サバゲに興味はあるけど実際にやるのはちょっと、という人にもオススメ。「HALO」より地味だけど、リアルで、サバゲ度も高くて気に入っている。（東京都・久保紀継・23歳）

本格派戦争アクションゲーム

「Muzzle Flash」は、戦場を舞台としたミッションクリア型のコンバットアクションゲームだ。Xbox Liveに対応し、オンラインでは最大8人同時プレイが可能。生き残りをかけたサバイバル戦、アイテムを奪い合うスクランブル戦など、多彩なルールを用意。個人戦とチームに分かれて戦う協力プレイの双方に対応し、ボイスチャットを無線代わりに世界中の猛者と腕を競え！



ドルビーデジタル5.1chで、臨場感はさらに倍。手の込んだ音の仕掛けも体感してほしい。

ENTER THE MATRIX



読者評点 —

ジャンル ACT（アクション）

15才以上対象

●バンダイ●2003年6月19日発売 ●6,800円 ●対応：—



読者コメント 「マトリックス」ファン感涙のさまざまなアクションが、ゲームのなかながら体感できる！　銃撃戦やカンフーアクションとか、有名なあのシーンももちろん再現できちゃいます。謎が多い映画だけに、原作とかなりリンクしているのもうれしいところ。未公開映像もあるので、コントローラを握る手も自然に力強くなるってなもんです。（東京都・江田黒子・23歳）

もう1つの「マトリックス」がここにある

2003年の6月7日に公開された映画、「マトリックスリローデッド」と同じ時間軸で展開されるもう1つの戦い。プレイヤーは映画で登場する「ナイオビ」と「ゴースト」を操り、カンフー、銃撃を使いこなしながらゲームを進めていく。ゲームシナリオは映画と同じくウォシャスキー兄弟が執筆。また、ゲームだけに撮り下ろされた実写映像も入っている。



ゲーム中には映画シーンを再現したカーチェイスやシューティングも登場。

天空 -Tenku- Freestyle Snowboarding



読者評点 —

ジャンル ACT（ぶっ飛びスノーボディング）

マイクロソフト●2002年2月22日発売 ●6,800円 ●対応：—



読者コメント 美麗なグラフィックのなかで、リアルな滑りを味わえる。時間やステージに制限がない自由なプレイは新鮮で、慣れるまで戸惑うもののどっぷりハマってしまう。レースゲームなのではなくスノボゲーム。スノボ好きならプレイすべきです。上達していくことの快感が何とも言えない。難点は、名前入力が面倒なのとロード時間の長さ。（神奈川県・垣原雄介・32歳）

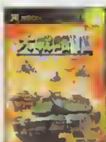
スノボのフリースタイルを再現！

スノーボードシーンのメインストリームであるフリースタイルを完全フィーチャー！　ハンドレイルやジャンプ台など、ゲレンデに設置された数々のセクションで、自由に、そして過激にトリックを決めていこう。スノーボードメーカー30社と14名のプロボーダーとタイアップしているから、スタイルや動きも超こだわっているので、本物さながらの滑空感が体感できるのだ！



BGMには、アメリカのインディーズレーベルの曲が約230曲収録されている。

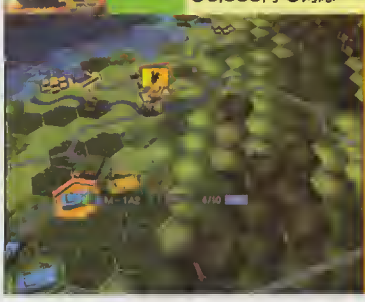
大戦略VII



読者評点 —

ジャンル SLG（現代戦・戦略シミュレーション）

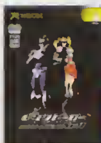
クールキッズ●2003年5月29日発売 ●6,800円 ●対応：—



PCで人気の「大戦略 VII」がXboxに出撃！

PCで人気を博した「大戦略 VII」がXboxに登場！　収録されたマップは全111種類におよび、マップエディタによるオリジナルマップの作成も可能だ。また、PC版のグラフィック、インターフェースを一新し、ユーザーフレンドリーな仕様となっている点も見逃せない。アルゴリズムも強化し、思考スピードも上昇。Xbox版オリジナルの「ミッション」モードでは、さまざまなシチュエーションの任務が楽しめるのだ。

レンタヒーローNo.1

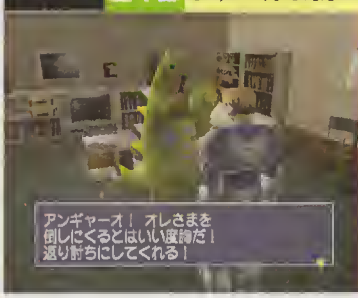


読者評点 —

ジャンル RPG（アクションRPG）

全年齢

●クールクール●2003年9月4日発売 ●5,800円 ●対応：—



伝説のヒーローがXboxに見参！

かつてDC版発売された「レンタヒーローNo.1」が、さらにリニューアルされて復活！　あるきっかけでヒーローになってしまった平凡な少年を中心に、奇妙でコミカルな物語が展開。今回のXbox版では、更に高解像度の画像表示を実現し、5.1chサウンドシステムにも対応！　そして、新たにバトルモードやギャラリーモードなども追加されている点が注目だ。メガドライブからのファン、DC版のファンは要チェックだ！



カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース

読者評点 —

ジャンル RAC（ハイスピードレーシング）

●マイクロソフト●2002年11月21日発売
●6,800円 ●対応：ワイドテレビ



読者コメント スピード感が半端じゃない。あまりのスピードに、思わず笑ってしまったくらいスゴイ。グラフィックも半端じゃなくて、特に水の描写には目を見張るものがある。攻撃、防御の要素にも燃えるものがあるし、自分の好きな音楽でプレイできるのも楽しい。曲に乗ってスピードの世界に没頭するのって、ヤバイくらいに中毒性高いよ！（静岡県・近藤達晃・16歳）

時速1,600kmで突っ走る近未来超高速レース

あらゆる乗り物のエッセンスを詰め込んだマシンが縦横無尽に疾駆する、近未来のサバイバルレースの頂点"Quantum Redshift"を戦うレーサー達を描いたレーシングゲーム。時速1,600kmの走行、浮遊する反重力マシン、独特の操作感、超高速空間をリアルに実現する美麗なグラフィックスなどなど、サイバーなレース世界をXboxで表現している。



16人の登場キャラクター全員には複雑なストーリー展開とライバル設定が存在。



カンフー パニック

読者評点 —

ジャンル ACT（はちゃめちゃ対戦アクション）

未審査

●マイクロソフト●2003年5月29日発売
●5,500円 ●対応：—



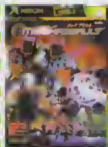
読者コメント 残念ながら知名度はあまり高くないようだけど、細かいところまででていねいに作り込まれた秀作。ハデでカッコイイ演出は映画風に凝っているし、アクションも奥が深く、テンポ良く進むので飽きることなく続けられる。全体のゲームバランスも、よく考えられていると思う。多人数での対戦プレイもだけど、1人でもなかなか遊べる。（東京都・杉本斑史・23歳）

力と技と口先で勝利をつかめ

名作映画のセットの中で、8人の武闘派アクションスターが大乱闘を繰り広げる対戦アクション。ユニークなキャラクター、個性豊かな必殺技、言葉による「ののしり攻撃」など、力と技と口先が勝負を決めるカギとなる。各ステージには「燃えよドラゴン」のテーマや「Kung Fu Fighting（吼えろ！ドラゴン）」をBGMに、名作映画のパロディが多数盛り込まれているぞ。



キャラクターの「飯兵衛＆ハシ丸」の声はタレントの江頭2:50が担当！



メック アサルト

読者評点 —

ジャンル ACT（バトルメカアクション）

未審査

●マイクロソフト●2003年6月12日発売
●6,800円 ●対応：—



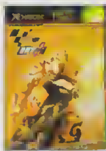
読者コメント Xbox Liveでの対戦が熱い。操作がかんたんで、すぐメックを思い通りに操作できるようになるのがうれしい。破壊行為は効果音も手伝って快感。連鎖爆破の成功でさらに快感！（東京都・液体プチ・23歳）全体的にごり押しで進めてしまう。もう少し、かわす要素がほしかった。建物などを破壊できる気持ちよさは○。次回作に期待。（神奈川県・中澤正明・32歳）

巨大な戦闘ロボットを操縦する爽快感！

「メック アサルト」は、31世紀を舞台に繰り広げられる超弩級のバトルメカアクションだ。1つの街を荒野にするほどの火力と破壊力を有する驚異の戦闘ロボット「バトルメック」を操り、数々のミッションをクリアせよ！ 細かい部分まで詳細にこだわって作られている本作は、登場する建造物や障害物なども任意に破壊できるのも特徴だ。



Xbox Live対応により、世界中のプレイヤーと最大8人までの対戦プレイが可能だ。



MotoGP URT2 Online Challenge

読者評点 —

ジャンル RAC（バイクレーシング）

未審査

マイクロソフト●2003年7月17日発売
●6,800円 ●対応：ワイドテレビ



読者コメント リアルな走りを追求した、ほかにないバイクレーシングゲーム。グラフィックレベルが高いのは言うまでもなく、操作性から挙動まで完璧と言ってしまってもいいほど。ひととおり走りを堪能したら、Xbox Liveにも挑戦してほしい。対戦だけでなく、ベストタイムを載せたりチェックするだけでも熱くなってしまう。いろいろな遊び方ができる。（東京都・カツマタ・23歳）

全16戦の公式トラックを世界の人と駆け抜けれ！

世界最高峰のバイクレース「MotoGP」を題材としたレーシングゲーム。シリーズ全16戦の公式トラック、マシン、プロライダー22人、が実名で登場。リアルな走行シーンと忠実に再現されたコースは本物さながらの迫力。細やかなマシンセッティングが可能で、ライダースーツのカラー、チームロゴ、マシンナンバー、国籍などもカスタマイズできる。



Xbox Live対応により、世界中のプレイヤーと最大16人までの同時対戦可能だ。



マッド ダッシュ レーシング

読者評点 —

ジャンル RAC（コミカルバトルレーシング）

●アイドス・インタラクティブ
●2002年5月30日発売 ●6,800円
●対応：—



どたバタ痛快レース

アイドス・インタラクティブのXbox向けオリジナルタイトル第1弾。プレイヤーは怖いもの知らずのマッド・レーサーの1人となり、3人のライバルたちと速さを競いあう。コースには障害物や罠が仕掛けられているほか、近道やアイテムでライバルに差をつけられる。また、「対戦モード」では、最大4人のプレイヤーとのレースが可能。「チャレンジャーモード」も用意されており、クリアすると隠れキャラクターを操作できるぞ。



エンジェリック・コンサート

読者評点 —

ジャンル ADV（ミュージックアドベンチャー）

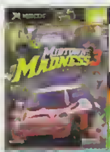
●サクセス●2003年3月13日発売
●6,800円／8,800円（スペシャルBOX）
●対応：—



音楽と冒険のシンフォニー

かわいいキャラクターとほのぼのストーリーで好評を博したPC版の移植作。本作は、魔法演奏楽器フォルテールの奏者「カウジー」となって、歌姫見習いの幼なじみ「サフィ」と共に王都を目指すアドベンチャーゲームだ。演奏の際に登場する「ミュージックアクション・モード」は、画面に出る記号と同じボタンを押すという音楽ゲーム感覚でプレイ。またXbox版では、名門貴族・リヴァーレ家に仕える歌の先生「ピアラ」が登場する

Midtown Madness3（ミッドタウン マッドネス 3）



読者評点 —

未審査
●マイクロソフト
●2003年8月7日発売●6,800円
●対応:ハンドル型コントローラー

ジャンル **RAC**（爆走アクションレーシング）



読者コメント パリとワシントンの街をリアルに（おそらく）忠実に再現しているので、観光気分を味わえる。操作も難度もかんたんなので、すぐにこの世界にとけ込むことができるだろう。Xbox Liveではレースだけでなく、会話を楽しみながら街中をウロウロするなんてことも可能？　高速モードでスピード感と破壊を楽しむことなんかもできる。（東京都・田原利司・23歳）

2大有名都市を縦横無尽に爆走せよ！

世界中の大都市を舞台に、気ままなレースを楽しめる「Midtown Madness」シリーズ。そのシリーズ最新作「3」ではパリ、ワシントンD.C.の、アメリカ、フランス両国の首都を舞台にライバルとの競争や、与えられた仕事をこなす「キャリアモード」、好きな車でタイムアタック、ライバル車とのレース、街全体のクルージングなどが楽しめる。



「マルチプレイモード」では多彩のモードを用意。Xbox Liveにつなげばもっと楽しい。

Dinosaur Hunting（ダイナソーハンティング）〜失われた大地〜



読者評点 —

全年齢対象
●マイクロソフト●2003年9月18日発売
●5,800円 ●対応：—

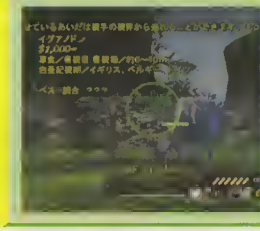
ジャンル **A・ADV**（ハンティングアクションアドベンチャー）



読者コメント ライフルを撃ったときの感覚とか、大きな恐竜をみごとに仕留めたときの質感だとかがうまく表現されている。爽快感を求めているわけではなく、手探りで戦略を練りつつ進めるジックリした感じがイイ。恐竜を生け捕りにするというアイデアも○。ムービーの数が結構あったり、図鑑を埋めるという付加要素もあって、なかなか飽きない。（東京都・小林麻・23歳）

スリリングな恐竜ハンティングを体感せよ！

遥か昔に絶滅したはずの恐竜たちが、1910年、アマゾンの奥地、ギアナ高地で偶然に発見され、この恐竜捕獲を目的に世界中から選りすぐりのハンターたちが集められた。プレイヤーはハンターの1人として、恐竜ハンティングに参加する。仲間ハンターの裏切りや和解、ハンター同士の人間関係もドラマチックに描かれる。君は生き残ることができるか？



少ない弾丸で捕獲すると、賞金も高くなる。各恐竜に最適な麻酔薬を見いだそう。

トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン



読者評点 —

未審査
●マイクロソフト●2003年9月25日発売
●6,800円 ●対応：

ジャンル **ACT**（ミリタリーアクション）



読者コメント 複雑なゲーム性ではあるけれど、チュートリアルがあるのでそんなに苦なくゲーム世界にとけ込める。一番の特徴はチームワークを尊重したプレイにあり、兵士1人ひとりの個性まで見えたり、倒した敵の死体が消えたりしないなど、ゲーム中のところどころに戦場の臨場感が感じられる。ゲーム中にセーブができるのもうれしい。（東京都・川相雅洋・23歳）

トム・クランシーが描く戦場体験ゲーム！

米国陸軍のエリート部隊「ゴースト」の一員となって戦局へ乗り込むミリタリーアクションゲーム。ゲームエンジンは、開発ソフトがアメリカ陸軍訓練の軍事シミュレーターとして採用された実績を誇る「レッドストーム」社が担当。状況に応じた戦略、兵装を整え、アルファチームとブラボォチームをうまく連係をさせながら作戦を成功させていこう。



シナリオは「トータルフィアーズ」などで有名なトム・クランシー氏が担当。

Brute Force（ブルートフォース）



読者評点 —

未審査
●マイクロソフト●2003年10月9日発売
●6,800円 ●対応：

ジャンル **ACT**（シューティングアクション）



読者コメント 「HALO（ヘイロー）」のリスペクトが濃いものの、自動照準やステルスなどの必殺技的な要素で独自性を追及。注目のキャラ切り替え部分も、バランス調整が絶妙で、膠着状態ではプレイヤー切り替えることですんなりと解決できたり、危機的状況には遠くからでも駆けつけてくれるAIなど、まるで人間同士の協力プレイをしているような感覚が味わえるのだ。（ドリマガ）

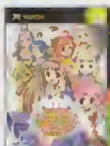
「HALO」を超える超ヒットアクション！

4人のエリート戦士で構成される小隊を率いて戦いを進めていくアクションゲームである本作は、ゲーム中に隊員を切り替えることが可能で、状況に応じて使い分ける楽しみがある。また、最大4人までが操作する戦士を選び、同じ小隊に参加する協力プレイが可能。Xboxシステムリンクで本体同士を接続して、最大8人までが参加可能なデスマッチも搭載しているぞ。



隊員たちの持つそれぞれの特性を把握することが戦況を有利に進めるための近道だ。

ビストロ・きゅーぴっと2



読者評点 —

12才以上対象
●サクセス●2003年8月28日発売
●6,800円／8,800円(特別版)
●対応:

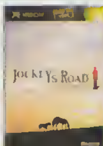
ジャンル **SLG**（お料理恋愛シミュレーション）



全レシピを完成させよう！

料理大国「シナモン王国」にある料理学校「王立聖シモン料理学院」の卒業実習を軸に、主人公・ディルと8人のヒロインたちの交流を描くシミュレーション。卒業の条件は、自分達の経営するレストランビルを発展させることで、本作はバトルシーンもよりパワーアップ！　古代料理帝国の調度品や禁断の料理魔法など、アイテムも多数登場！　また、PS2版とは違い、Xboxには、専属のヒロイン「マートル・ラズベリー」が登場すること。

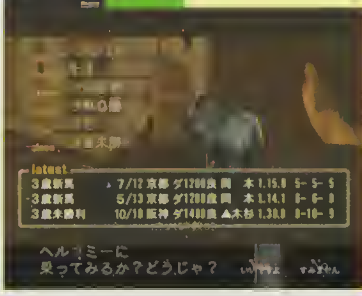
Jockey's Road



読者評点 —

●マイクロソフト●2002年10月10日発売
●6,800円 ●対応：

ジャンル **RPG**（RPG−騎手サクセスストーリー−）



本格騎手シミュレーションRPGの決定版

新人ジョッキーとなって数々のレースを勝ち抜き、一流のジョッキーとして成功することを目指す本格ジョッキーRPG。ストーリー中のレースシーンでは、手綱やムチに見立てた左右のアナログスティックをタイミングよく合わせ、ジョッキーとして操作。展開次第では毎回レース内容が大きく変化し、各馬の気性や脚質にあった乗り方ができるかどうかがレース結果に大きく影響してくる。また、さまざまな視点でのプレイも可能だ。

Xbox 周辺機器ガイド NOW

ソフトカタログでソフトを選んだら、次は周辺機器だ！ 映像表現が優れているXboxならではの充実した映像出力ケーブル類や、ちょっとマニアックなコントローラアダプター。そして基本となるマイクロソフト純正製品。さらにXbox関連商品に強い秋葉原のショップなども紹介!!

株式会社 ホリ

周辺機器メーカーの老舗「HORI」。ユーザーの声を真摯に反映したその商品は、絶対の信頼感があるぞ。

「DEAD OR ALIVE 3」専用ジョイスティック



DEAD OR ALIVE 3 スティック
発売中　5,980円（税別）

テクモ社Team NINJA様ライセンスのオフィシャルジョイスティックで、ボタンレイアウト、操作フィーリング、本体プレートデザインおよびパッケージデザインにTeam NINJA様のご協力をいただいています。メモリースロットを1基装備しています。（株式会社ホリ）

HORIの真髄、汎用スティック！



ファイティングスティックEX
発売中　5,980円（税別）

対戦格闘、シューティングなどのジャンルにオススメ！ スティックやボタンのパーツはアーケードを踏襲した本格派で、ボタンはアナログ入力に対応しています。Xboxでは唯一の汎用アーケードスティックです（'03年2月現在）。メモリースロットを1基装備しています。（株式会社ホリ）

メッセサンオー・カオス館

趣都アキハバラの隠れた名店！



輸入ソフトがこのとおりスラリ！ 海外でしか発売されていない、おっと聞く「Xbox」タイトルも多数あるぞ！

今回は、「Xbox」関連だけでなく、海外のゲームグッズを幅広く取り扱う「メッセサンオー・カオス館」に突撃取材したぞ！
（場）東京都千代田区外神田3-14-8（本店）
（問）03—3255—3431
http://www.[illegible].co.jp



特価 ¥1,972

XBコンバーター

Xbox本体でPS2のコントローラが使えるようになる、異機種間の壁を越える夢のフュージョングッズだっ！ ジョイスティック等は機種ごとに持っていたら置き場所がなくてもう大変。これさえあればジョイスティックは1個でOKです。

XB「ほこりとるとる全部取る」

みなさんは日頃からゲーム機のメンテナンスはしてますか？「そんなのメンドクセー！」とか言って遊んだらそのままな人って結構多いのでは？ 実は最近のゲーム機は高性能ゆえに内部も複雑化して熱対策のためにPC並みのファンが付いていたりで、結構中にホコリが入り込んでしまうんですよ　中にホコリが大量に入ったままにしておくと、いつの日にか動かなくなることも……そんなわけで「ほこりとるとる全部取る」を付けましょう！



特価 ¥953

サイバーガジェット

インディーズメーカーとあなどることなかれ！「Xbox」ならではの各種周辺機器は、実用性の高いハイクオリティなものばかり。



RGB端子で超美麗！

CYBER・RGBケーブルHG
発売中　オープンプライス



DVD出力端子で超鮮明な画像を楽しめ！

CYBER・コンポーネントケーブルHG
発売中／オープンプライス



新規格の出力端子で超鮮明！

CYBER・D端子ケーブルHG
発売中／オープンプライス



ハイグレード仕様S端子付AVケーブル!!

CYBER・S端子付AVケーブルHG
発売中／オープンプライス



S端子搭載TV、ビデオ端子搭載TVに両対応！

CYBER・S端子付AVケーブル
発売中／オープンプライス



大画面TVに最適！ 離れた場所からプレイ!!

CYBER・コントローラ延長ケーブルHG
発売中／オープンプライス



必要不可欠アイテム!!

CYBER・電源ケーブル
発売中　オープンプライス

ケーブルにもプラスαの性能を求めて

迫力の画像や、臨場感あふれる効果音・BGMを満喫したいゲームプレイヤーにとって、音声・映像ケーブルの品質はこだわりどころ。サイバーガジェットの音声・映像ケーブル各種には、それらの「こだわり」に応える、ひと工夫が施されています。接触抵抗が少なくさびにくい金メッキ、電磁ノイズを低減させるアルミ箔でシールド加工された芯々など……。オーディオマニアも納得の仕様です。（サイバーガジェット）



特価 ¥4,980

Xboxコントローラ クリアバージョン

北米版Xboxにはなんと、クリアカラーバージョンのコントローラがリリースされている！ 手にとるだけで森林浴ができそうなクリアダークグリーンとまさに深海ディープブルーなクリアダークブルーの2色です。Xboxにこだわりを感じるユーザーにオススメの逸品！



特価 ¥4,980



特価 ¥1,980

Xbox2002FIFAワールドカップ記念コントローラ

今さらですが、海外では2002 FIFA ワールドカップを記念してこんなコントローラが発売されていましたとさ……サッカーファンの方、記念にお1ついかがでしょうか？

サイバーガジェット

こだわったのは フィット感と操作性



CYBER・連射コントローラ
発売中／オープンプライス

アルファベット「X」をモチーフにした、手にしっかりとホールドできて、握りやすいグリップ形状のコントローラです。X・Y・A・B・白・黒ボタン、それぞれを連射ボタンとして自由に設定できるのでさまざまなゲーム、さまざまなプレイスタイルに対応。どんなシチュエーションでも快適にご使用いただける逸品となっています。また、「間違ってポーズをかけてしまった！」とかいった操作ミスをなくし、スムーズにゲームを楽しんでいただけるよう、START・BACK・白・黒ボタンのレイアウトにもこだわりました。（サイバーガジェット）

鮮明な画像でXの描画技術を堪能する



CYBER・VGAボックス（XB・GC用）
発売中／オープンプライス

「Xbox」を持っているのであれば、高い評価を受けたグラフィック能力を堪能しなければ損というもの。その美麗な映像を存分に楽しんでいただくために、高解像度なPC用モニターと「Xbox」をつなぐアイテムを企画しました。「ゲームキューブ」もつなぐことのできる「一粒で二度おいしい」コストパフォーマンスも魅力であると自負しています。生産終了品ですので、お買い求めはお早めに。（サイバーガジェット）

「Xbox」で「PS・PS2」用コントローラを！



CYBER・コントローラアダプタ（XB用）
発売中　オープンプライス

「Xbox」「PS2」両方持っている人も多いはず。「だったら、もともと持っているPS用コントローラも活用しちゃえ」という発想で企画されたのが、このコントローラアダプタです。振動対応はもちろん、メモリースロットも装備したスグレモノです。ただし、こちらも生産終了品ですので、お買い求めはお早めに。（サイバーガジェット）

どうしても、お近くの店舗で見あたらなければ…

サイバーガジェットでは通販＆ネット通販も行っております。
フリーダイヤル0120-77-1756、またはHP、http://www.cybergadget.co.jp/にてお求めいただけます。

世界のオーディオマニアから絶大な支持を得ているケーブルの有名ブランド「モンスターケーブル」社がゲーム系のケーブルをリリース！　S端子、コンポーネント、光オプティカルケーブルどれも通常のケーブルより1ランク、いや2ランク以上のクオリティです。値段がお高めなのも品質の良さで納得です。



特価 ¥5,972

MONSTER CABLE LIGHTWAVE 100X Fiber Optic AudioCable



MONSTER CABLE GAMELINK 400X Component Video/ Analog Audio

特価 ¥9,900



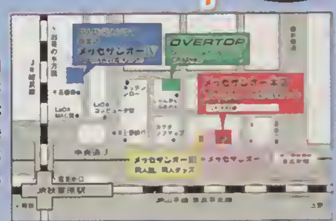
特価 ¥7,972

MONSTER CABLE GAMELINK 300X S-Video AV Cable



お待ちしております！

access



Microsoft

ハードメーカーならではの周辺機器群は、実用度No.1！ 話題の「Xbox Live」関連商品や、DVDキットなど、「Xbox」のポテンシャルを最大限に発揮するアイテムが目白押し！



Xboxコントローラ（黒・グレー）
発売中　3,500円（税別）

特徴として、ゲーム臨場感を出すためにバイブレーション（振動）機能を装備。さらに、ゲームプレイ中に、コントローラを引っ張っても、コントローラのクイックリリースコネクタが外れるようになっています。色は、ブラックとグレーが発売中。（マイクロソフト）



Xbox Live スタータキット
発売中／6,800円（税別）

Xboxボイスコミュニケータ、Xbox Live対応ソフト、PSO用USBキーボードアダプタ（PSO同梱版のみ）、12カ月分の基本使用料が入って、すぐにXbox Liveが楽しめるように、必要なものが揃っています。さらに、すでに発売されているスタータキット以外に、「Moto GP URT2」が同梱されたパッケージも発売されます。（マイクロソフト）



Xbox ボイスコミュニケータ
発売中　3,500円（税別）

Xbox Liveの特徴の1つでもある「ボイスチャット」をするために専用に開発されたデバイスです。Xboxボイスコミュニケータは首の後ろに装着するネックストラップタイプを採用したハンズフリーヘッドセットです。単体としても好評発売中！（マイクロソフト）



Xboxメモリユニット
発売中　3,500円（税別）

Xbox本体には、ゲームのデータやXbox Liveでのゲーマータグなどをセーブするハードディスクが標準搭載されていますが、友達の家で自分のセーブデータやXbox Liveのゲーマータグを入れて、持ち運ぶことができます。（マイクロソフト）



XboxDVDビデオ再生キット
発売中　3,800円（税別）

Xboxで、映画などのDVDディスクを再生するためのキット。キットの中には、DVDビデオリモートコントローラと本体のコントローラ端子にセットするリモコンレシーバーが同梱されています。特徴として、映像画面をズームしたりすることが可能となっております。（マイクロソフト）



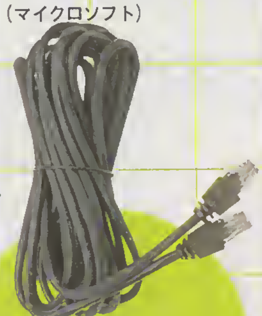
Xboxコンポーネント AVパック
発売中／3,000円（税別）

コンポーネント端子があるテレビを利用して、超高画質の映像が楽しめる。映像ケーブルでは、Y・Pr・Pbの3つの出力を持つのが特徴。輝度信号と色差の信号（赤と青）を分離して伝送するため、高画質な映像が映し出されます。さらに、光デジタル音声出力も装備しているので、サウンド面でも高音質な再生が可能。（マイクロソフト）



Xbox拡張AVパック
発売中／3,000円（税別）

Xbox本体とS端子入力端子か映像入力端子がある家庭用テレビに接続した際に使用します。また、ドルビーデジタル／DTSに対応した光デジタル音声出力も装備していますので、高音質なサウンドを再生することができます。（マイクロソフト）



Xboxシステムリンクケーブル
発売中　1,200円（税別）

2台のXbox本体のイーサネット端子に接続し、システムリンクプレイに対応したゲームタイトルで友達同士で対戦したりするときに使用します。（マイクロソフト）



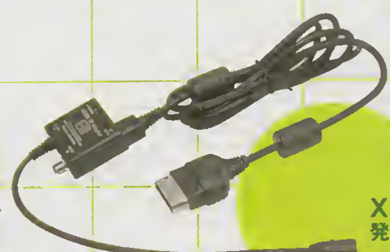
Xbox電源コード
発売中／1,000円（税別）

Xbox本体に電源を供給するケーブル。本体にも同梱されています。（マイクロソフト）



Xbox標準AVケーブル
発売中　1,500円（税別）

Xbox本体と映像・音声入力端子が付いている家庭用モノラルテレビに接続するためのケーブルです。Xbox本体に標準で同梱されています。（マイクロソフト）



XboxRFアダプタ
発売中　2,500円（税別）

家庭用テレビにビデオ入力端子のない時にXbox本体を接続するものです。1チャンネルか2チャンネルでXboxをお楽しみください。（マイクロソフト）

この袋に入っている「Xbox Live2カ月無料カード」の使用方法デス

『ドリマガ』いちのおバカちゃん、リルルといっしょにやってみよう

2カ月無料カードでLive三昧！

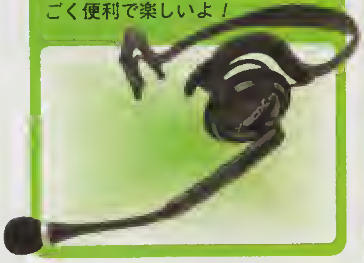
でも、そもそもXbox Liveって、なんじゃらホイ？



Xbox Liveは、Xboxを使ったオンラインゲームサービスのことだよ。Xboxユーザー同士がブロードバンドネットワーク経由で対戦したり協力プレイしたりして、ゲームを楽しむことができるのだ！　そのほか、Xbox Liveならではのさまざまな機能が搭載されており、これまでにはないまったく新しいオンラインゲームを体験できるんだよ～。

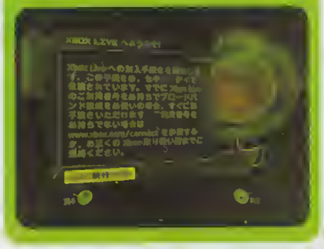
ボイスチャットだからおもしろいのだ！

Xbox Liveでは、音声によるコミュニケーション「ボイスチャット」が可能となっているのだ。コントローラを握ってプレイに集中したまま、ほかのプレイヤーとコミュニケーションをとれるのはすごく便利で楽しいよ！



簡単&快適だから楽しいよ～♡

むずかしい設定の必要はなく、Xbox本体にイーサネットケーブルをつなげれば、すぐにXbox Liveに接続可能だよ。ブロードバンドによる常時接続なので、思い立ったらすぐにオンラインの世界に行けちゃうゾ。



Xbox Liveを利用するのに必要なもの

■ブロードバンド接続環境（ADSL　ケーブル／光ファイバー）
■イーサネットケーブル
■クレジットカード（JCB／VISA／MASTER／American Express）
■Xboxボイスコミュニケータ（単品希望小売価格3,500円または「Xbox Live スタータキット」、「N.U.D.E.@」に同梱）

※Xbox Liveでゲームを遊ぶだけならば別売のXboxボイスコミュニケータは必要ないけど、ボイスチャットを行うのに必要だよ。

ボイスコミュニケータは必須じゃないけど、やっぱりあったほうがとても楽しいよ♡



Xbox Liveならではの機能を紹介だよ

Xbox Liveには、プレイヤーがより快適に楽しむための便利な機能が、たくさん備わっています。パソコンなどほかの機器のオンラインゲームサービスには、あまりないものばかりだよ。ここでは、Xbox Liveにおける代表的な6つの機能について紹介しちゃうぞ。

●ボイスコミュニケーション

オンライン上でほかのプレイヤーと、音声による会話でコミュニケーションができます。ボイスエフェクトで声色変更も可能だよ。

●フレンドリスト

友だちのID（ゲーマータグ）を登録すれば、いまその友だちがオンラインなのかがすぐわかります。自分が遊んでいるゲームに招待することもできるよ。

●コンテンツダウンロード

RPGなら追加シナリオ、レースゲームなら追加コースなど、新たなコンテンツをダウンロードして遊ぶことができるよ。

●ゲーマータグ

Xbox Live登録時に作成する、自分専用のユーザーID。すべてのXbox Live対応ゲームに共通のIDなので、ゲームごとに登録作業をする必要がないのだ。

●プレイヤーサーチ

いっしょに遊ぶ相手をいろんな条件で検索し、対戦相手を選んでくれる。クイックサーチで検索すれば、すぐ遊べるよ。

●フィードバック

Xbox Liveをより楽しくするために、いっしょに遊んだプレイヤーに関する意見を、マイクロソフトに送ることができる機能だよ。

マイクを口に近づけすぎると、鼻息も相手に聞こえるから気をつけよう！



ちょっと待って！ 無料カードを使う前に、まずここを読んでちょ

■2カ月間無料キャンペーンって？

Xbox Liveを最初の2カ月間無料で楽しむことができる、とてもお得なキャンペーンだよ。

■2カ月経過後はどうするの？

Xbox Liveサービスの「更新」または「退会」の手続きが必要になります。この手続きを行わなかった場合には「自動継続」扱いとなり、3カ月目以降毎月、ご利用料（月額680円・税抜き）をご登録いただいたクレジットカードに課金させていただきま〜す。

■利用するにはどうしたらいいの？

今号の付録の、あるいは本キャンペーン中に配布される『2カ月間無料カード』を使ってXbox Live IDの新規登録を行うことにより、最初の2カ月間はXbox Liveの基本サービスが無料で利用可能になるのだ。

■キャンペーン期間はいつまでなの？

本キャンペーンによるXbox Liveの登録期間は、2003年10月1日から2004年3月31日までとなります。キャンペーン期間内に登録すると、その日から2カ月間が無料になるよっ。

さらなる注意事項だよ〜！

- ●2カ月の無料期間終了後には、「継続」もしくは「退会」の手続きが必要になります。
- ●無料カードのサインアップ期限は2004年3月31日までだよ。
- ●既存のXbox Live IDの更新には利用できません。
- ●本カードは初期の使用のみ有効です。（本カードを複数枚使って、4カ月、6カ月というように使用することはできません）。
- ●登録に際し、一部の有料コンテンツ利用や、キャンペーン期間終了後の継続契約などに使用するため、クレジットカードが必要となります。本キャンペーンによるXbox Live基本サービスの利用は、2カ月間は無料となり課金されることはありません。また、「ファンタシースターオンライン エピソード1&2」をご利用する場合、月額600円（税込み、初回購入時から1カ月間は無料）のハンターズライセンス（プレミアムサブスクリプション）が別途必要となりま〜す。
- ●本キャンペーンではXbox ボイスコミュニケータは提供されません。ボイスチャットをお楽しみいただく場合は、別売りのボイスコミュニケータ（希望小売価格3,500円）を別途購入するか「Xbox Liveスタータキット」または「N.U.D.E.@™ ：Natural Ultimate Digital Experiment」に同梱のものを利用くださいね。

あなたのLiveライフを充実させる、Xbox Live Now!!



Xbox Live Nowは、2003年9月よりXbox Liveに加わった新機能です。フレンドリストの状況確認や、Xbox本体だけでボイスチャットをすることが可能になるなど、ますますXbox Liveが便利になったよ！ 今後も新機能はどんどん増えていく予定なので、期待してちょ♡

①フレンド	フレンドの追加、削除など、フレンドリストの管理を行います。ここからボイスチャットに誘うことも可能だよ。
②音声チャット	フレンドの中から相手を選んで、ボイスチャットを行います。最大16人まで同時に会話することができます。
③IDの管理	新規のゲーマータグの作成や、基本サービス利用料のXbox Liveサブスクリプション購入などを行います。
④メインメニュー	Xbox本体の設定画面に行きます。ネットワーク設定や自動ログイン（ともにP.98参照）はメインメニューにあります。
⑤ゲーム、チャットへの招待	特定のゲームやボイスチャットに招待されている数がここに表示されます。
⑥オンラインフレンド	フレンドリストに登録している友だちのうち、いまXbox Liveに接続している相手の数が表示されます。
⑦フレンドリクエスト	ほかのプレイヤーからフレンドリストへ登録してほしい、というお誘いの数が表示されます。
⑧メッセージ	最新ゲーム情報などを中心に、Xbox Liveに関するメッセージが表示されます。

Xbox Live Nowでボイスチャットだよ

Xbox Live Nowでは、ゲームを起動させてXbox Liveに入らなくても、Xbox本体だけでボイスチャットができるようになっています。友だち同士でただひたすらおしゃべりするもよし、ゲームをする前の打ち合わせをするもよし、いろんな使い方ができちゃうぞ。

P.100〜P.101の情報とあわせて読んでみてネ♡

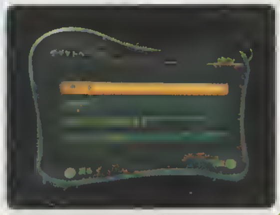
1 ボイスチャットに誘おう！

ボイスチャットに誘うには、メニューの「フレンド」もしくは「ボイスチャット」のフレンドリストから、ボイスチャットに誘いたい友だちを選んで、「チャットへ招待します」を選びます。相手がオフラインでも招待しておくことが可能です。あとは相手が来るまで待っていましょう！



2 ボイスチャットに誘われちゃった♡

ボイスチャットに誘われると、チャイムとともにXbox Live Nowにある「招待」の数字が1つ増えます（誘われる前が0なら、1になります）。「フレンド」もしくは「音声チャット」に入りフレンドリストを表示させて、ボイスチャットに誘っている友だちを選び、招待を受けるかどうかを決定しましょう。



3 みんなでボイスチャットをしよう！

すでに1対1でボイスチャットをしているとき、さらにほかの人を招待して最大16人までいっしょに会話を楽しむことができます。また、招待するだけでなく、チャットをしている場所に入っていくことも可能です。ちなみに、いちばん最初にチャットを立ち上げた人は、チャットに入っている人を追い出す機能をもちます。



そのほか、Xbox Live Nowの詳しい機能説明は、下記URLをチェック！
http://www.xbox.com/jp/Live

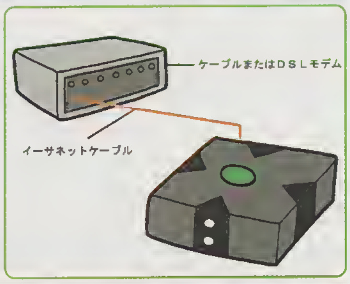
それではいよいよ、Xbox Liveにつなげちゃうゾ♡

1 Xboxをモデム／ルータとつなげよう

ここからは実際にXbox Liveに接続し、新規IDを作成するまでの流れを説明していきます。まずは、Xboxとモデム／ルータを接続します。市販のイーサネットケーブル（パソコンショップなどで500円程度で売られています）でつなぐだけだから、そんなにむずかしいことはないよ。

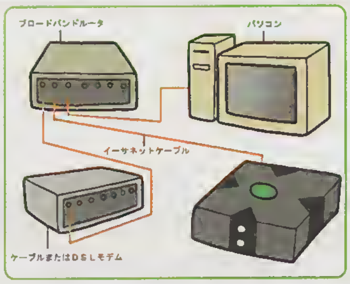
A. Xboxをケーブルモデム／DSLモデムに直接つなげる

CATVケーブルモデムやADSLなどのモデムとXboxを直接つなげるには、すでにパソコンに接続されているイーサネットケーブルを外し、それをXboxにつなげることになります。パソコンとXboxを同時にネット接続しない、もしくはこれ以上機器を追加したくない場合は、この方法がいいでしょう。ただし、ネットワーク設定を変更する必要が生じることもあります。（P.99参照）



B. Xboxをブロードバンドルータにつなげる

ブロードバンドルータを使用すると、パソコンとXboxを同時に接続できるようになります。つなぎかえる必要がないのは、やっぱり便利だよね。ルータの機種によっては、Xbox Liveへ接続するのにパソコンからの設定が必要なものもあるので、事前にXbox Liveのサイト（http://www.xbox.com/jp/Live）に掲載されている動作検証済みのルータをチェックしておきましょう！



ひとロメモ

●ケーブルモデム、DSLモデム、そのほかのブロードバンド環境には、ブロードバンドルータではなく、ネットワークハブを必要とするものがあります。その場合でも接続は図のブロードバンドルータがハブに置き換わり、モデムとネットワークハブの間にルータが入るだけで、ほとんど同じです。

●Xboxシステムリンクケーブルは、イーサネットケーブルの代わりに使うことはできないよ！

2 Xbox Live対応ソフトでXbox本体をアップデートしよう

モデムやルータとXboxを接続したら、今度はXbox本体をXbox Liveに接続できるように、アップデートしましょう。そのあとは一気にID作成までいくので、クレジットカードなどを準備してね♡

1 Xbox Live対応ソフトを本体に入れる

イジェクトボタンを押し、Xbox Live対応ソフトをディスクトレイに乗せて閉じ、ゲームを起ちあげましょう。しかしこの時点ではXbox本体がアップデートされていないため、Xbox Liveにつないで遊ぶことはできません。ゲームによって異なりますが、多くの場合、Xbox Liveを選んだ時点で本体のアップデートが始まるよ。

2 接続を断られたらソフトを取り出し、再起動させる

イジェクトボタンを押してソフトを取り出し、電源ボタンを押して一度電源を切ってから、再起動させましょう。

3 Xbox Liveを選び、ネットワーク接続させてオンライン上からも本体をアップデートしましょう

再起動すると、Xbox 本体各種設定画面に「Xbox Live」という項目が増えているので、これを選択します。ネットワーク設定が始まり、無事つながると最新バージョンの更新作業に入ります。

ひとロメモ

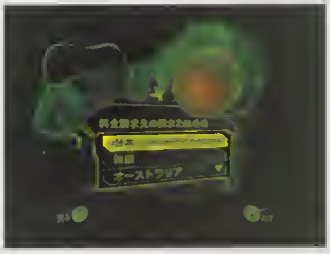
●一般的なルータを使って接続していれば、とくに面倒なネットワーク設定を行わずとも、すぐにXbox Liveへ接続できます。うまくいかなかった場合は、P99.の「ネットワーク設定」や、Xbox LiveのWebにある動作検証リストを参照してください。

3 新規IDを作成しよう

ネットワーク設定が終了したら、新規IDを作成しましょう。クレジットカード番号入力や住所入力といった面倒なID登録作業はこの新規IDを作成する最初だけで、ゲームごとに登録する必要はありません。また、登録した内容は、登録後も「IDの管理」から変更することができます。つまり、一度作ったゲーマータグで、すべてのLive対応ゲームのオンラインプレイができるのです！

1「新規ID」を選択し、「国名指定」をしよう

「新規ID」を選択すると、「Xbox Liveへようこそ」というメッセージが表示されます。確認したら、つぎの画面に進んで「料金請求先の国または地域」から「日本」を選択します。



4 使用条件を確認しよう

Xbox Liveの詳細な使用条件が表示されます。右トリガでジャンプアップ、左トリガでページダウンします。内容を確認し、問題なければ「承諾」を選択しましょう。この使用条件は、Xbox Liveのサイト（http://www.xbox.com/jp/Live）でも読むことができます。



3 ゲーマータグを決める

Xbox Live共通IDとなる、「ゲーマータグ」を入力します。ゲーマータグはXbox Liveの世界で使われる名前のようなものです。ほかの人が使っていないユニークなゲーマータグを考えよう！使用できる文字は英数字のみです。ゲーマータグは公開されるので、個人情報がわかってしまうような名称はさけたほうがいいですよ！　そして一度決めたゲーマータグは変更できないので慎重にネ♡

なんてお得♡ Xbox Liveユーザーだけの特典！

Xbox LiveのID登録時にマイクロソフトからの情報を送っていいか？という項目で「はい」を選んだ人には、さまざまなイベント情報のメールが届きます！　これは、Xbox Liveユーザーだけの特典なのです。

Xbox Live Partyへの招待

年に数回、Xbox Live Partyというオフ会が開催されています。新作ソフトの試遊台や新作タイトル発表、ゲーム大会などさまざまなイベントが用意されているんだよ！

Xbox Live Championshipへの参加

オンライン上で開催される大規模なゲーム大会です。これまでも「サウザンドランド」や「MotoGP」などで開催されてきました。優勝賞品もかなり豪華なので、ぜひ参加しちゃおう！

4 生年月日を入力しよう

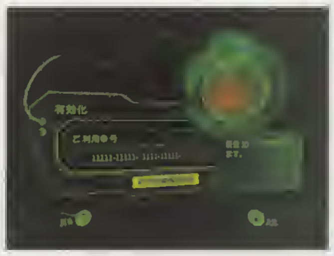
ゲーマータグを入力したら、その下にある「生年月日」を選択し、誕生日を入力しましょう。なお、このあとクレジットカード情報の入力があるため、未成年の場合はここから先は保護者に入力してもらってネ。

5 ポリシーを確認しよう

つぎに「Xbox Liveのポリシー」が表示されます。「使用条件」(これは②と同じ)、「マナーについて」、「プライバシーについて」の3項目があるので、それぞれかならず確認しておきましょう。Xbox Liveを利用するにあたってのルール、ネット上でのエチケットや注意事項などが記載されています。

6 代わりのゲーマータグを確認しよう

ポリシー確認後、つぎに進むと先ほど入力したゲーマータグがすでに使われているかどうか自動的にチェックされます。すでに登録されている名前だった場合、似たような名前で新規登録できる候補をいくつか表示してくれます。最下段にある「作成の実行」を選ぶと、さらに候補を表示してくれますが、それでも気に入ったものがなければ、Bボタンを押して戻り、ゲーマータグを直接入力しましょう。



7 利用番号を入力しよう

ここで2カ月無料カードのスクラッチ部分を削って、出てきた利用番号(25ケタの数字)を入力します。2カ月無料カードの利用番号は新規ID作成時のみ有効で、すでに登録しているIDの更新には使えないので注意!

8 クレジットカードの番号を入力しよう

クレジットカード会社(JCB、VISA、MASTER、AMEXより選択)、名義、有効期限(月/年の順)など、入力ミスのないようにカードを確認しましょう。2カ月間の無料期間は基本サービス利用料がクレジットカードから引き落とされることはありませんが、カード情報は本人確認も兼ねているため、新規ID作成時は入力必須となっています。

9 住所、氏名など個人情報を入力しよう

請求先の住所を入力します。クレジットカード会社に登録している住所を入力しましょう。また、ここで入力する電子メールアドレスは、携帯メールやフリーメール以外の、ふだん利用しているものを間違えないように入力。このあとは、マイクロソフトから製品やサービスに関する情報を送ってもいいかの確認画面になります。各種イベント情報もここからメールが届くので、とくに問題がなければ「はい」にしておくのがいいでしょう。以上のID登録に関する入力がすべて終わると、「IDを作成しますか?」という確認画面になります。ここで「はい」を選択すれば、新規IDが作成されます。

4 ネットワーク設定

P.98の2でネットワーク接続を行ったときに接続できなかった場合、接続設定をすることでつながるようになります。モデムやルータ側で設定する場合もありますが、まずはXbox本体の設定を見直してみましょう。



1 ダッシュボードから「設定」を選ぼう

Xbox本体のダッシュボードから「設定」に入り、「ネットワーク設定」を選択します。

2 各項目を設定しよう

接続状況の確認画面になり、最下段中央にある「詳細設定」を選びます。IPアドレス、DNSサーバー、PPPoE設定などを細かく設定できます。詳しくはXbox Liveのサイト(http://www.xbox.com/jp/Live)の接続ガイドや動作環境のページを確認しましょう。

5 自動ログイン

ダッシュボードから「設定」にある「自動ログイン」をオンにしておけば、Xbox本体の電源を入れると、すぐにXbox Liveへ接続し、Xbox Live Nowの画面となります。(注:ゲームソフトが入っていると、そちらが優先されます)

ひと口メモ

上記の8でも触れていますが、新規ID作成時には、かならずクレジットカードが必要となります。11月20日よりゲームショップなどの店頭でXbox Live12カ月更新カードが発売される予定ですが、これはすでに「Xbox Live」に登録している人が、更新するためのものです。これを店頭で買って更新することで、クレジットカードに課金されずに利用を継続することができます。

2カ月無料カードに関する注意事項だよ!

2カ月無料カードを使って登録した場合、更新・解約手続きをしないと3カ月目よりクレジットカードから毎月680円が課金されます。Xbox Live Nowの「IDの管理」で「サブスクリプション」を確認すれば、無料期間があと何日あるかわかるので、3カ月目に入るまでに手続きを済ませておきましょう。また、このカードを使って登録できる有効期限は、2004年3月31日までとなります。

●更新する場合 「IDの管理」にある「サブスクリプション」から支払い方法を決めます。月払いなら680円(税別)、1年分一気に支払うのなら4980円(税別)となっています。基本はクレジットカードからの引き落としですが、1年分に関してはゲームショップでXbox Live12カ月更新カード〈11月20日発売予定、4,980円(希望小売価格)〉を購入することができ、それに書かれている利用番号を入力することで1年更新されます。また、Xbox Liveスタータキットを購入して1年分更新する、という方法もあります。Xboxコミュニケータ(別売りで3,500円)+同梱ソフト6,800円相当のソフト+12ヶ月分基本サービス利用料(4,980円)がセットになっていて6,800円なので、2カ月無料カードから新規登録して最初の更新時はXbox Liveスタータキットで、というのが、いちばんお得です。

●解約する場合 解約は、下記にあるマイクロソフトオンラインサービスサポートまで電話をかけて行います。Xbox Live上では解約できないので注意してね。

※ここで紹介した金額は、すべて税別です。

XboxおよびXbox Liveに関するお問い合わせ
Xboxカスタマサポート
0570-019-602
(受付時間:マイクロソフトの休業日、土日祝祭日を除く午前10時から午後6時まで)
※一部を除く携帯電話およびPHSからは現状ご利用いただけません。

請求 解約に関するお問い合わせ
マイクロソフトオンラインサービスサポート
0053-111-5063
(受付時間:午前8時から午後11時まで)
※携帯電話からはご利用いただけません。

Xbox公式サイトURL
http://www.xbox.com/jp

公式サイト内のXbox Liveコーナー
http://www.xbox.com/jp/Live

これで終了!



超カンタン接続！ もっとも身近なオンラインゲーム

佐藤寛子（さとうひろこ）ちゃんの初体験!!

XBOX LIVEがパワーアップ！

機能追加！ 2カ月間無料！



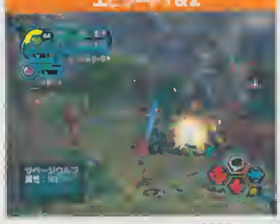
ADSLやFTTHなどの普及が進み、ついに本格的なブロードバンド時代が到来。こうなると、ネット対応にイチバン力の入ってるハード＝Xboxに熱い注目が集まるところだけど、今秋、あの「Xbox Live」が大幅パワーアップ！ いったいどこがスゴくなるのか……ブロードバンドなバスト（意味不明）が魅力の佐藤寛子ちゃんと体験してみよう!!

「ネットで一緒に遊んでみたい」……そんなアナタに、この秋"Xbox Live"がオススメ！

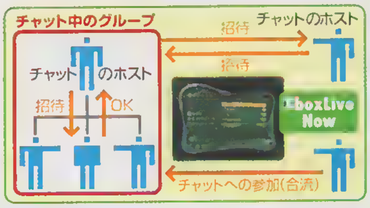
it's good! みんなで集まって話せるコミュニティ・ポータル「Xbox Live Now」がスタート！

いま話題のネットゲーム。その魅力といえば、なんといっても「見知らぬ、どこかの誰かとの協力プレイ（ま、対戦プレイもあったりするけど……）」。言いかえれば、ゲームを通しての出会いが最大のポイントになるわけだけど、今秋新しくなった「Xbox Live」は、ネットゲームを通して出会った友達とのコミュニティ機能を大幅パワーアップ！ Liveユーザーのためのコミュニティ・ポータル「Live Now」が新設されたことにより、これまで以上に仲間との交流が盛り上がること間違いナシなのだ。コミュニティ・ポータルとは、つまり「Xbox Liveサービスへの玄関」と言えるもの。ここに来れば、各種のお知らせや最新情報をすぐにキャッチできるほか、なんと最大16人まで参加できる音声チャットを楽しめる。オマケに、フレンドの登録やステータスチェックも簡単。「Live Now」で待ち合わせたり、紹介された仲間と一緒に、「ファンタシースターオンライン（PSO）」や「ゴーストリコン」など、魅惑のネットワーク空間へと旅立とう！

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

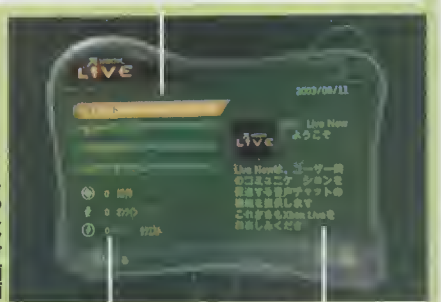


従来は「PSO」など個別のタイトルの中でしかチャットできなかったけど、これで事前の待ち合わせが可能に!!



Xbox Live Nowのトップ画面

メニュー 「Xbox Live」の機能はここに集中。遊び相手をフレンドリストへ登録／削除したり、最大16人までのボイスチャットを、ゲーム中だけでなく「Live」上で楽しめる!!



ステータス 自分が今、何人からゲームへの招待を受けているか、また何件のフレンド登録リクエストを受けているか、といった情報を確認可能。接続中のフレンドの数もココに表示される。

メッセージ メッセージには Xbox Live ユーザーへのお知らせが表示される。新作タイトルの案内や各種イベント情報など、タイムリーな話題で"Xbox生活"を楽しめるぞ

寛子のココがグッド！ ゲームを始める前に、待ち合わせたり、新しい友達ができちゃう、ってワケね



今回ナビってくれるのは 佐藤寛子（さとうひろこ）ちゃん

1985年2月17日生まれ。T160B85W55H85のメリハリボディとオンエア中の「セキスイハイム」テレビCMで注目度↑の寛子ちゃん。「私、"メールよりも電話"派なんです」とのことで、Xbox Liveのボイスチャットが気に入った様子。発売中の写真集『小さな恋の物語。～恋文～』（竹書房）もチェック！

写真：福島正大　ヘア・メイク：佐伯憂香（ジャスティス）　スタイリング：くずかわ麻美

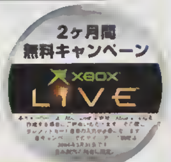
it's good!

今なら2カ月間無料キャンペーン実施中！ このチャンスをお見逃しなく！

一層パワーアップした「Xbox Live」、この機会に始めてみようかな……な～んて揺れてるアナタの背中をドン!! と押しちゃうとってお き情報！ なんと今秋、「Xbox Live」は"2カ月間無料キャンペーン"を実施する。キャンペーン期間に発売される新作Xbox Live対応タイトルに同梱される無料カードを利用して新規アカウントを作成すれば、最初の2カ月間無料で「Xbox Live」を楽しめるぞ。そのまま「Xbox Live」サービスを継続利用する場合の料金体系は以下のとおり。じつは北米の料金よりもだんぜんおトクだ!!



キャンペーン期間中は対象となるXbox Liveソフトのパッケージに、下のステッカーが貼られる。店頭でチェック！



→このステッカーが目印

Xbox Liveの新料金

新スターターキット	:6,800円
次年度以降の更新料	:680円〈1カ月〉
	:4,980円〈12カ月〉
ボイスコミュニケータ単品	:3,500円

2カ月無料ユーザー → 2カ月無料利用

6,800円	→	スタータキット
4,980円	→	Xboxダッシュボードから更新〈12カ月〉
680円	→	Xboxダッシュボードから更新〈1カ月〉
680円	→	更新も解約もしない場合は.1カ月ごとに自動更新
退会連絡	→	退会



※退会手続きも更新手続きも行わない場合、1カ月ごとの自動更新となり、毎月680円ずつクレジットカードに課金されます

※ボイスチャットを行う場合はXboxボイスコミュニケータ（3,500円、上の写真）が必要です「Xbox Live スタータキット」または「N.U.D.E@」に同梱されているXbox ボイスコミュニケータも使えます。

じつは教習所入り直前!? 寛子ちゃんの「ミッドタウンマッドネス3」入門"絶叫"プレイ（笑）

「ゲームセンターに行くと、友だちとレースゲームで遊ぶことが多いんですよね」という寛子ちゃん。さっそく「ミッドタウンマッドネス3」をXbox Liveで体験してもらう。で、そのドライビングスタイルは？……カワイイ顔に似合わず、何と言うかその……豪快だ（笑）。ドカドカ愛車をぶつけつつも相手と音声でお話し（叫びあい!?）できるのが気に入った模様。「いま中国語や英語の勉強をしているんですけど、世界中の人と会話しながらゲームできるなんて！ 外国語もうまくなりそう（笑）。それに無料期間が終っても、月々680円で話し放題、遊び放題なんて安いですよ!! やっぱり生のコミュニケーションが一番です！」と、ニッコリ。


「Midtown Madness 3」
■マイクロソフト
■爆走アクションレーシング
■発売中■6,800円

プレイヤー同士で現金袋を取り合ったり、鬼ゴッコをしたり……。ワイワイみんなで盛り上がりながら街中を爆走できる。





寛子のココがグット！ **ゲームしながら世界の人とお話しできるなんて最高!!**

it's good!

Xbox Liveならではのオモシロサ！ この秋発売予定の対応タイトルをちょっとだけ紹介

Tom Clancy's GHOST RECON

■マイクロソフト■発売中■6,800円
■ミリタリーアクション

トム・クランシー原作で世界累計250万本以上のセールスを誇るミリタリーアクション。特殊部隊グリーンベレーの小隊長であるプレイヤーは、3名からなる部隊2つを指揮して各種ミッションに挑む。Xbox Liveでは一戦闘員として、世界のプレイヤーと対戦したり、戦友として一緒に戦場を駆け回ることもできる。


小隊単位で連携を取る戦略性に加え、FPSゲームとしてのアクション性も備える。

segaGT Online

■セガ■10月30日発売予定■6,980円
■ドライビングカーライフシミュレーション

愛車とともに送るリアルなガレージライフ……。すでに定評のあったレーシングシミュレータ「セガGT」が、オンライン対応になって登場。Xbox Liveを利用すれば、世界中のライバルたちと最大12人によるバトルを展開できる。ガレージにとめた愛車の前で気楽なチャット……なんて楽しみ方もいいかもしれない。


遠く離れたライバルとの熱いバトル……まさにオンラインならではの楽しみだ。

NFL Fever 2004 <Xboxワールドコレクション>

■マイクロソフト■10月23日発売予定■4,800円
■アメリカンプロフットボール

※<Xboxワールドコレクション>はゲーム中の言語は英語のままマニュアルのみが日本語訳となっています。

アメフトゲームの決定版「NFLフィーバー」シリーズ3作目。新しいパス手法である「Read&Lead」などの導入に加え、誰でも遊べるように配慮されたトレーニングモードや選手トレードなどが魅力。Xbox Liveによるリーグ戦やトーナメント戦も実現されているぞ！


アメフトの豪快な魅力がタップリ詰め込まれた1本。もうマニアは感激の涙！

「よし、試してみるか！」と思ったアナタ、こちらに注目

さて、家庭用ゲーム機で、もっとも快適なオンライン環境を持つXboxと、機能アップでさらに魅力を増したオンラインサービス＝Xbox Liveの楽しさが伝わったかな？ もっと詳しい情報が知りたい！ という方は、とりあえず下記の公式ホームページをチェックしよう！

くわしくはオフィシャルHPまで http://www.xbox.com/ja-jp/

さらに新作も続々登場！

アウトローバレーボール <Xboxワールドコレクション>
■マイクロソフト■10月23日発売予定■4,800円■バレーボール
※ゲーム中の言語は英語のまま、マニュアルのみが日本語訳となっています

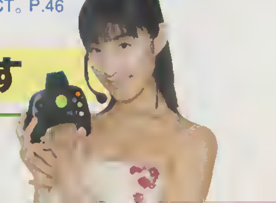
ビーチや墓場（！）など10種類のコートで展開されるバレーボール。なんと格闘要素もアリ。

インサイドピッチ2003 <Xboxワールドコレクション>
■マイクロソフト■10月23日発売予定■4,800円■メジャーリーグベースボール
※ゲーム中の言語は英語のまま、マニュアルのみが日本語訳となっています。

メジャーリーグ公認の野球ゲーム。世界中のライバルが育てたチームと対戦が可能だぞ！

Brute Force（ブルートフォース）
■マイクロソフト■発売中（10月9日発売）■6,800円■シューティングアクション
※Xbox Liveにはコンテンツダウンロードのみの対応。

Xbox Liveによるダウンロードで戦場がさらに広がるSHT・ACT。P.46の紹介記事も参照して！



寛子のココがグット！ **私の好きなレースゲームから、スポーツゲームまで、いろいろあります**

※P.100～101に掲載されている価格表示などは、すべて（税別）の価格です。

新作タイトルがやってきた! ドリマガ新着タイトル
NEW COMER!

Xboxの新作タイトルを、移植、オリジナルを問わず紹介！　「イルブリード」はじつはDCで発売されていたって知ってた？

NEW! Xbox イルブリード

完成度：?% CERO	●クールクール ●価格未定 ●ADV(バーチャル・ホラーランドアドベンチャー) ●1人プレイ
発売日未定	備考 対応機器　未定

死の危険と隣り合わせ
史上最強のお化け屋敷へようこそ

ここは"もっとも上映禁止を多発させた問題ホラー映画プロデューサー"、マイケル・レイノルズが作り上げたホラーテーマパーク「イルブリード」。一度入ったら、その結末は「脱出」か「死」かのどちらか1つ。殺人鬼に殺されるのか、恐怖によるショック死か、または出血多量で死んでしまうのか!?　画面には視覚、聴覚、嗅覚、第六感、4つの感覚の変化を示すセンサーが表示され、それが動くことでトラップや敵の存在が関知できる。あなたは6ステージをクリアし、賞金を手に入れられるか？

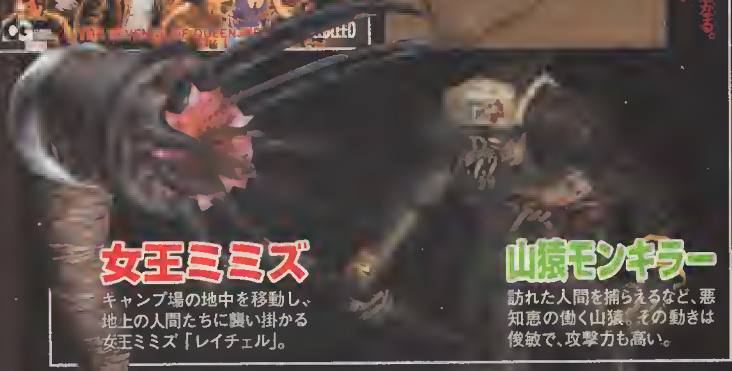


女王ミミズの復讐

詐欺にあい非業の死を遂げた主人の無念を晴らすため、残された巨大女王ミミズが週末のオートキャンプ場を襲う……。



[illegible]タンドも恐怖の舞台となる。[illegible]ミズの怒りは計り知れない



女王ミミズ
キャンプ場の地中を移動し、地上の人間たちに襲い掛かる女王ミミズ「レイチェル」。

山猿モンキラー
訪れた人間を捕らえるなど、悪知恵の働く山猿。その動きは俊敏で、攻撃力も高い。

材木人間

ノースキャロライナ州北部に位置するマクラクレン製材所で、主人が樹齢800年の巨木に取り込まれるという事件がおきた。それから7年後、製材所は脳を取り除かれた人間に木材の皮をかぶせる「材木人間」工場と化していた……。



木箱を突き破り出現する彼らを見るたび、プレイヤーの心拍数は上昇する。



ステージの各所に待つのは木材人間の死体。彼らを切るとその傷口から鮮血が……



NEW! Xbox アウトモデリスタ U.S.-tuned

完成度：?% CERO	●カプコン●4,800円 ●RAC(レース) ●1～2人プレイ(オンライン時最大8人) ●ディスク1枚(DVD-ROM)
今冬発売予定	備考 対応機器　XboxLive Xboxボイスコミュニケータ

Xbox Live対応!! "アーティストゥーン"で魅せるレースゲーム降臨!!



リアルさだけでなく、走る快感を徹底追求した「アウトモデリスタ」がついにXboxに登場!!　空気を裂くようなスピード感、タイヤが地面をとらえる迫力、魅せるドライビングテクニックは見える演出で表現。Xbox Live対応で、ボイスチャットによる通信対戦はよりヒートアップ!!



日本の実在のスペシャリティカーが多数登場!!

ガレージで車をDress Up!!

ガレージでは、愛車の各種パーツを交換したりカラーリングの変更が可能なほか、ステッカーでドレスアップもできる。さらにポスターや工具など、ガレージの中までカスタマイズ可能。



将来的にステッカーはダウンロードも可能になる?



NEW! Xbox

Fable(フェーブル)(仮)

完成度:?% CERO 未定

2004年発売予定

●マイクロソフト●価格未定
●RPG(ロールプレイング)
●1人プレイ
●ディスク1枚(DVD-ROM)

備考 —

一人の人間の生涯を創造するRPG

この「Fable」はベテランゲーマーなら知っている、あのピーター・モリニューの最新作である。本作はMMORPGふうの広大な世界が舞台の1人用RPG。プレイヤーはまず未熟な子供時代からスタートする(最初にスキル、容姿、モラルなどをカスタマイズ)。そして行動によって少しずつ成長し、その生涯をまっとうしていくという壮大なシステムだ。特筆すべきは、プレイヤーは必ずしも善人である必要がないということ。徹底的に悪を貫いて大往生するという生き方も可能なのだ。もちろん、地味な生活や魔道の追求だけで一生を終えるのもOK。単に戦闘の繰り返しではなく、自由度の高い、文字どおり"RPG"を楽しむ作品なのである。



この世界では何をしても自由。プレイ回数のぶんだけ人生と物語がある、新機軸のRPG。



ゲーム中の行動すべてが人格を形成する

プレイヤーの行動は、この世界のすべてに影響する。たとえば人前で悪事を働けば評判はガタ落ちするし、時にはキャラの人相までも変化する。正義を貫けば人々からの喝采を浴び、街での生活が快適になる。戦闘でも肉弾戦が中心ならパワーが強まり、魔法が中心なら魔力に特化するという具合。また、暴飲暴食すれば体が太り、陽光の下を歩き続ければ日焼けするというように、意外かつ細かい部分にも変化が用意されているのもユニークだ。



戦闘で手傷を負うと、その傷跡がずっと残るという要素も、Xboxならではのリアリティだ。

最初のうちは貧弱な魔術も、辛抱強く使い続けることで強化される。とにかく経験が大事。





プレイの過程でパワーや魔力以外にも独自のスキルを得ることがある。それを探す楽しみも。

善悪の行いが影響し、世界は絶えず変化する

善行と悪行は、プレイヤーのモラルや容姿を変化させるだけでなく、周囲の環境にも影響を及ぼす。

たとえば人を助けたり、害をなす者を退治したりと、感謝されることをすればプレイヤーの名声は高まり、志を同じくする者(NPC)と同盟を組んだり、信奉者を得ることができる。そのまま善の道を進めば、1つの"生ける伝説"になることも可能だ。しかし、この世界に住む悪者にとっては、プレイヤーは最大の敵とされてしまうわけだ。もちろん、まったく逆のケース(悪の生ける伝説)も起こりうる。



いかなる伝説が創られるかはプレイヤーしだいなのだ



人間に善悪があるなら、モンスターにも当然あるはず!?

真のRPGのあり方とは何か?
ピーター・モリニュー氏に現地インタビュー敢行!!

「Fable」の完成に向けて着々と制作中のピーター氏。本作への意気込みについてたずねてみた。

■「Fable」は普通のRPGのように、ある程度でき上がったキャラクターを開始時に選ぶのではなく、肉体的にも精神的にも、自分のキャラをプレイを通して創り上げていくのが特徴です。肉体的にというのは、クエストを重ねたり、自分の行動によって、容姿が変化、成長していくことです。スタート時に設定した外見さえもが、途中で変化する可能性があります。精神的な部分は、モラルが変化するということです。これは、自分の起こす行動によって、キャラクターが善悪の間を揺れ動くということです。だから、完全な善人にも悪人になれますし、どちらでもない曖昧な存在でいることも可能です。

■戦闘にもかなりの力を注いでいます。基本的には、短距離武器の剣と、中距離武器の矢、そして魔法を自由自在に組み合わせるという感じです。また、"コンバットマルチプルシステム"というものも導入しています。これは、1回の戦闘で得た経験値をすぐに清算せず、次の戦闘に持ち越すというものです(1回ごとの清算も可)。うまく2回目以降も勝ち続ければ経験値は倍々になっていきますが、一度でも負ければゼロになります。つまり、戦闘にギャンブル性を出したのです。

■Xbox Liveでは、友人のキャラクターが誰からも尊敬されるような善のキャラクターだった場合、とてつもない悪人キャラクターで行って2人で行動すると、面白いことになりますよ(笑)。



Lionhead Studiosディレクター
Peter Molyneux
プロフィール
かつて「ポピュラス」で一躍名をはせた、イギリスの有名ゲームデザイナー。ほかにも「パワーモンガー」「テーマパーク」「ダンジョンキーパー」「ブラック&ホワイト」など、数々の独創的なPCゲームをコンスタントに発表。1997年にLionhead Studios社を設立し、代表に就任。今回の「Fable」は、3年ぶりの新作となる。



まだ完成版ではないがモニター内の画面にはアイコンらしきものも見える。



Xbox Liveの対応は未定だが、ピーター氏の発言を聞くと、仕上がりには期待してよさそうだ。

肉体的にも精神的にもキャラを作り出していくRPGです(ピーター)

※画面は開発中のものです。本ページのインタビューは、フランスで9月に行いました「XO3」のものです。

NEW! Xbox

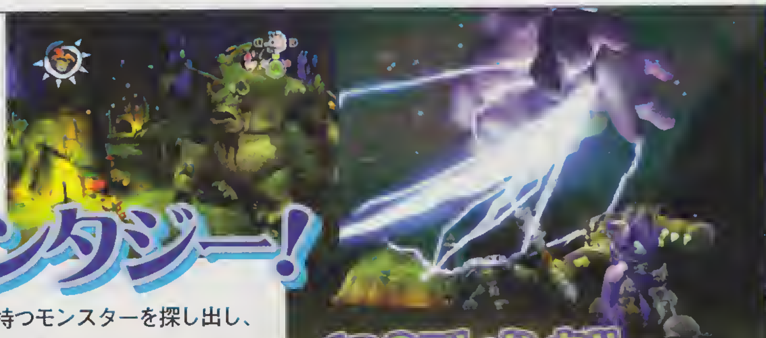
Kameo（カメオ）

完成度：?%　CERO 未定

2004年発売予定

●マイクロソフト
●価格未定
●ACT（マジカルアドベンチャー）
●1人プレイ

備考



レアウェア社プレゼンツ 夢と希望のファンタジー！



色彩も豊かなファンタジー世界で繰り広げられる、夢と冒険のマジカルアドベンチャー。それがこの「Kameo」である。プレイヤーはこの世界に秘められた植物・水・石・氷・火・風といった6種のエレメンタルの力を持つモンスターを探し出し、彼らの能力を借りることであまたの謎に挑んでいく。邪悪なダークトロールキングに幽閉されたエレメンタル・アンセスターたちを救うべく、いま勇気ある妖精・カメオが立ち上がる！

6つのエレメンタル、18種のモンスターがカメオたちの力となる!

エレメンタルの力を持つモンスターは1つのエレメンタルにつき3タイプ用意されている。モンスターごとに得意な攻撃も違うので、攻略エリアによって使い分けよう。





強力なモンスターの能力が得られれば、冒険もグッとラクになる



接近戦に強い植物の能力や、石ミサイルで遠くの敵を倒せる石の能力など、長所もさまざま

Her name is "Kameo".

（訳）彼女の名前は「カメオ」です。

表題ともなっている「Kameo」とは、物語の主人公である妖精の名前。相棒のミーポは小さなトカゲに似たドラゴン（?）で、どこへ行くにも彼女と一緒。モンスターの力を借りるには、ミーポの変身能力が役立つはず。



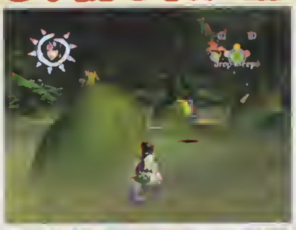
Her partner is "Meepo".

（訳）彼女のパートナーは「ミーポ」です。



ミーポと協力し、隠された謎を解き明かせ！

広大なフィールドに隠された多くの謎を解くカギは、モンスターたちの特殊な能力が握っている。たとえば、火の力を持つモンスターで暗闇を照らす、植物のモンスターで地中を移動する……などなど。また、エレメンタルの力を持つモンスターを探し出すのは、相棒のミーポとの協力が不可欠とか。探し出した小さなモンスターを育成し、成長させる要素もあるようだ。



ここぞこそと隠れ住むモンスターたち。見事ゲットできるか？



モンスターの力を得ることで、冒険の舞台は広がっていく



レアウェアの「本気」がここにあり！

本作の制作を手がけるレアウェア社は、「ゴールデンアイ 007」「パーフェクトダーク」といったN64ものタイトルやGCの「スターフォックスアドベンチャー」などを開発した会社として広く知られている。謎解き系アクションはお手のもの！

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル

Xbox

完成度:90%　CERO　http://www.ubisoft.co.jp/

11月27日発売予定

- ユービーアイソフト
- 6,800円
- ACT(ステルスアクション)
- 1人プレイ
- ディスク1枚(DVD-ROM)

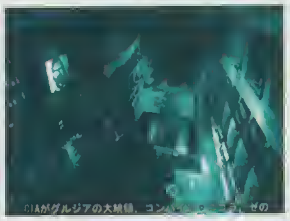
備考
ハードディスク対応(463ブロック使用)

本格ステルスアクションの序盤をチェック!

旧ソ連から独立したグルジア共和国を舞台に、世界にテロを仕掛ける大統領の野望を阻止する3Dアクションの「スプリンターセル」。本作は多彩なアクションやアイテムにより、本格的なステルス(隠密)アクションを堪能できるだけでなく、「レッドオクトーバーを追え」で知られる作家、トム・クランシーが描く現実以上に緻密な世界観を体験できるのだ。ストーリー序盤でのアクションやガジェットの使いどころを紹介していこう。



30以上のステルスアクションを駆使して任務を遂行せよ。



フィクション以上のストーリーが生む緊張感にも注目。

ステルス・メーターの理解がクリアのカギだ!

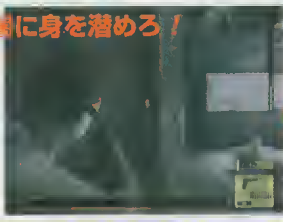


本作の基本は、敵に発見されず任務を遂行すること。画面右のステルス・メーターは、プレイヤーの隠密状態を示しており、メーターが左端に近いほど、周囲から見つかりにくいことになる。これは場所の明るさや遮蔽性で変化するほか、移動時の音も関係する。つねに行動に気を配らないと、すぐにでも敵に発見されてしまうだろう。



つねに暗闇に身を潜めろ!

メーターが完全に左なら、ここまで接近されても気づかれない。とにかく暗闇を利用しないとクリアは難しい。





MISSION1 CIA捜査官の捜索

グルジア大統領ニコラーゼに接近したあと消息を絶ったCIA女性捜査官と、彼女を捜索に向かいまた姿を消した男性捜査官を見つけ出すのだ。

グルジア首都、トビリシ旧市街が舞台。最初のステージだけあり、その構成は長くはないが、始めから近くに警備員がいるため、油断すると即発見され、そのままゲームオーバーにつながるなどシビアな箇所も多い。また、使用するアクションの種類は少ないが、射殺によりゲームオーバーになる人物とそうでない人物が存在する点に注意。誰かを射殺した場合は、死体をすぐ隠すことが重要だ。



人物もだが地形の把握も大事。次にどこへ向かうかを瞬時に理解せよ。



スタート直後、暗闇からパイプを伝い隣の屋根へ。バルコニーの警備員は民間人のため射殺は厳禁。



煙が充満する部屋では、すぐ屋根を撃ちガラスを割るかしゃがまないと中毒死する。



酔っ払いを尋問する悪徳警官を発見。射殺許可が下りるためそのまま射殺で進めるが、脇の階段を利用して物陰へ隠れることも可能。最初は隠密裏、もし発見されたら射殺と、状況に応じた対応が必要。

捜索対象のCIA捜査官は、死体として発見される。監視カメラの視界に入らないよう彼らを確認し、次の任務へ向かおう。

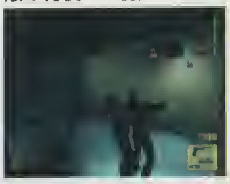
遺体を確認したら任務完了



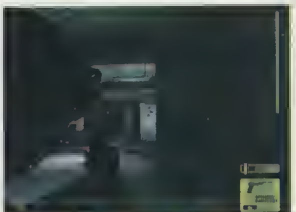
MISSION2 ニコラーゼ大統領を調査せよ

2人のCIA捜査官は、大統領に近づきすぎたため消されたと思われる。彼の秘密を暴くため、ロシア人傭兵の会話を盗聴するのだ。

狭い屋内での行動が中心となるこのミッションでは、アクションの応用が必要となるシーンが多く難度も一気に上がる。特に曲がり角や扉の向こう側などでは必ず敵の存在を確認してから先に進むこと。また、敵の背後から羽交い絞めにしての尋問や殴打も多用することも覚えておきたい。数多く配置されている監視カメラは、一度でも見られるとゲームオーバーとなるので注意だ。



後ろ向きの相手にしゃがんで接近、そのまま羽交い絞めは基本行動。



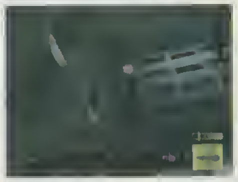
監視カメラは近づくと動作音で存在がわかる。警戒していれば見逃すことはない。



レーザーマイク初登場!



厨房ではひと工夫。ビンを投げ、コックの気を引き付けておいて……。



ハイテクガジェット・レーザーマイクが活躍。照準を当て続ける。

Xbox

R:RACING EVOLUTION

完成度:90%　CERO 12才以上対象

11月27日発売予定

●ナムコ●6,800円
●RAC(レース)●1～2人プレイ
●ディスク1枚(DVD-ROM)

備考
対応機器　未定

"人"と"人"が競い合うモータースポーツの世界を再現!!

ナムコがレースゲームを作り続けて20年。それを記念して、「リッジレーサー」と「motoGP」の開発スタッフがタッグを組み、究極のレースゲームを開発。それがこの「R：RACING EVOLUTION」だ。

本作が既存のレースゲームと決定的に違うのが、"人"をテーマにしている点。ディレクターの寺本秀雄氏はこう語る。「レースの魅力は、人にこそある。今までのレースゲームは、人の存在を忘れていたと思うんです」――人を主軸にしたレースゲーム、それが「R」だ。





ストーリーモードでは、主人公レナとライバルのジーナとの人間模様をメインに描いている。

POINT 1 インタラクティブAIシステム



プレッシャーメーターシステム

敵車にはプレッシャーメーターがあり、背後につくなどすればプレッシャーをかけられる。

コンセプト部分以外でも、「R」は貪欲に新しい試みにトライしている。その1つが、「インタラクティブAIシステム」だ。これは、"プレッシャーメーターシステム"と"無線通信システム"の2つからなるシステムで、レース中のライバル車との駆け引きをリアルに演出し、ドライバーが受けるプレッシャーなどの心理的な駆け引きを見事に再現している。それぞれの内容を簡単に紹介しよう。

無線通信システム



レース中は、無線を通して監督のステファンから走りに関するさまざまなアドバイスがある。また、ライバル車の無線も聞こえてくるため、相手がどんな状況にあるのかを知ることができる。無線からは多種多様な情報が得られるのでうまくレースに役立てよう。

POINT 2 厳選されたスペシャリティーカーたち

「R」に収録されるクルマは、普通車ではなく、レースカーやスペシャリティーカーが中心。しかも、それらを片っ端から収録しているのではなく、収録車種1台1台にきちんと意味があるというから驚く。まだ総数は不明だが、JGTCマシンをはじめ、海外のレースカーやスポーツカー、ラリーカーなども収録されている。また、各車のエンジン音などにも大変凝っているというから楽しみだ。

デ・トマソ パンテーラ GT5-S



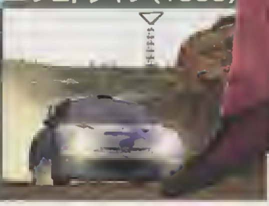
ロータス・スポーツエリーゼ



カルソニック・スカイライン



プジョー206 プロトタイプ(1999)





POINT 3 多彩なコースバリエーション

コースバリエーションも幅広い。モナコ市街地のグランプリコースや、ツインリンクもてぎ・スーパースピードウェイといった実在コースはもちろん、ラリーアリーナSSなどのオリジナルコースも多数収録予定。TGSでは横浜みなとみらい市街地コースも走行できた。

モンテカルロ市街地コース



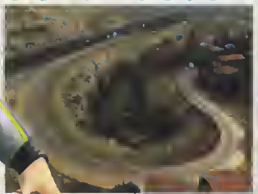
モナコのグランプリコースは、路面に書かれた白線の位置にいたるまで忠実に再現される。写真は有名なトンネル内だ。

ツインリンクもてぎ



もてぎは、オーバルコースの収録が判明している。このほか日本の実名サーキットとして鈴鹿も収録される。

ウォーターブリッジ



ラリーアリーナSS



グラベルコースはすべてオリジナル。とはいえ、スペインバレンシア地方など、実在する国をイメージしてデザインされている。

Developer's Inside

R:RACING EVOLUTION

ここでは開発ルームの模様を少しだけ紹介。スタッフの熱い意気込みを感じてもらえるだろう。

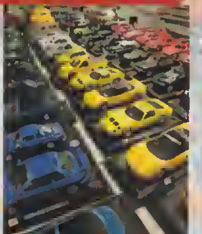
挙動

挙動を担当する大内氏は、つねにパラメータとにらめっこ。氏曰く「わかりやすく、なおかつリアリティのある挙動が目標だ」。完全にゲームでもなければシミュレーターでもない、独自の路線をいく。



マシンモデリング

スラリと並んだミニカーは、すべてが貴重な資料。こういったミニカーや実車を忠実に計測してマシンがモデリングされる。



コース作成



コースは現地に取材を行うのがしきたり。足で素材を集めて、ゲームにフィードバックしていく

Xbox

エグザスケルトン

完成度：90％ CERO 未定

12月発売予定

●キキ●6,800円
●ACT（アクション・シューティング）●1人プレイ
●ディスク1枚（DVD-ROM）

備考
対応機器 なし

本作は、全高約8メートルの人型ロボット“エグザスケルトン”に乗り込み、サバイバルゲームを戦い抜いていく、近未来アクションシューティング。ベースとなる機体や武装は戦況に応じて組み替えることができ、プレイヤーの嗜好や戦略が存分に反映可能だ。そのため、同じステージであっても、一気呵成型、遠距離型、オールマイティ型といった、個性的かつ一定でない攻略パターンを楽しむことができる。

ちなみに登場するメカのデザインは、アニメ「ラーゼフォン」のメカデザイン・設定を手がけた佐藤道明氏。微妙に有機的なフォルムが、本作でも存分に生かされている。



EXASKELETON







主人公
ジョー・グラハム
（声優・滝下毅）

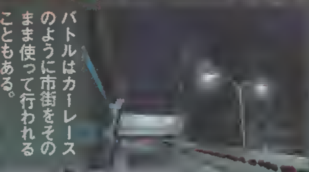
本作の主人公。イモータル・ガンファイトの新設チームLexに、トップパイロットとして入団し、優勝を目指して戦う熱血漢。周囲とのさまざまな軋轢にもまれながら成長していく。

西暦2022年 人類の娯楽は擬似戦争競技“IG-1”に行き着いた

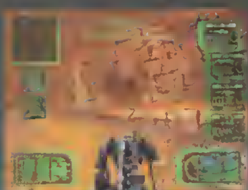
互いのメカを実弾でつぶし合う競技 それがイモータル・ガンファイトである



本作のバトルの舞台となっているIG-1とは、“イモータル・ガンファイト・カテゴリ1”の略称。この競技は互いに実弾を装備したエグザスケルトンで、相手の機体を動作不能にするまで戦う、人類が生み出した危険な娯楽である。



バトルはカーレースのように市街をそのまま使って行われることもある。



命の危険こそないが、機体が破壊されればそこで終わりのサバイバル戦。



銃、バズーカと、なんでもありの武器ラインナップ。



アーサー・D・カニンガム

ゲッツ・フォン・キュンター

橘

新進IG-1ワークス Lexのメンバー

IG最高カテゴリに挑戦するLexの面々。新たに作られたチームながらも実力はあり、メンテナンスや折衝などでジョーを盛り立てる。

精密外骨格“エグザスケルトン”とは

エグザスケルトンとは、もとは荷役運搬や工事などの汎用目的で作られたロボットである。だが、人間に近い動きを可能とするため、警察や犯罪、並のスポーツに飽きた人類の娯楽にも転用されるようになった。



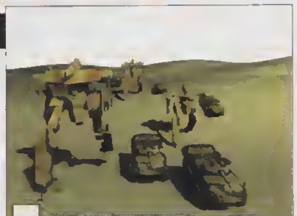
ちなみに名称は、精密のExactと、外骨格のExoskeletonをくっつけた造語。

佐藤道明氏によるメカデザイン



線画デザイン

外形だけでなく、インナーパーツの細部まで作られた設定画。





CGデザイン

ゲームでも精密度を損なわずに再現！

Xbox
ブレイクダウン

完成度:70%　CERO 未定

2004年1月29日発売予定

●ナムコ●6,800円
●ACT+ADV(アクション・アドベンチャー)●1人プレイ
●ディスク1枚(DVD-ROM)

備考
ドルビー5.1chサラウンド





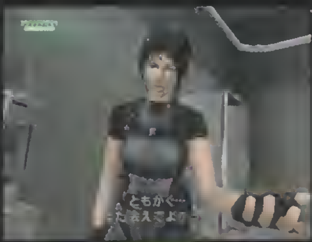
最後の希望と呼ばれた男

BREAKDOWN

殴り合いの格闘戦から最新の銃火器を駆使した射撃戦まで、1人称視点で繰り広げられる、ナムコのXboxオリジナルタイトル「ブレイクダウン」。その魅力の数々をお伝えしよう。

真相を握るカギは、己の閉ざされた記憶の中に……

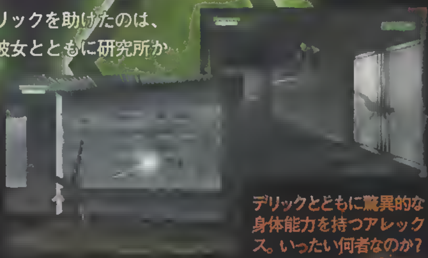
記憶を失い、研究所に捕らえられている主人公、デリック・コール。なぜ彼が研究所に囚われていたのか? 右腕に宿る光の正体とは? そして研究所で「目を覚ませ。君が最後の希望なんだ」と語られたその意味とは……真実のために、自らの記憶を解き放て!



主人公の過去を知るアレックスと、研究所を脱出するところから始まる。

Point 1 超人的なアクションを目のあたりに

研究所のベッドで動けないデリックを助けたのは、アレックスという女性。まずは彼女とともに研究所からの脱出を試みることになる。華麗な宙返りや壁走りなどで、次々と攻撃をかわすアレックス。超人的な能力を持つトラン兵に対しても、まったくひけをとらない戦いができる彼女の正体も、新たな謎となる。



デリックとともに驚異的な身体能力を持つアレックス。いったい何者なのか?

Point 2 謎に満ちた数々の敵

研究所に潜入して、自分をねらう兵士や、彼らもろともデリックを排除しようとするスーパーヒューマン、トラン兵。デリックの敵は1つではないのか?



サイボーグのようにも見えるトラン兵。ライフル弾もバリアで弾いてしまう。



デリックにも超人的な力があるらしい。その拳はバリアを破り敵に命中する。

兵士の襲撃!



デリックをねらい、研究所に侵入した兵士たち。彼らの持つ銃火器を奪って反撃だ。

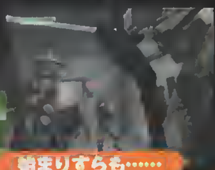
こいつは……!?



トラン兵のようだが、何かの浸食が進んでいるようだが……!?

Point 3 サスペンスに満ちた物語

兵士の襲撃、トラン兵の存在、そしてパートナーのアレックス……さまざまな謎が、デリックの失われた記憶を呼び覚ますカギとなりそうだ。



兵士はデリックを確認、抹殺しようとする。

謎の地震



研究所だけでなく、横浜を襲う地震。これにも関連性が……!?

始まりすらも……

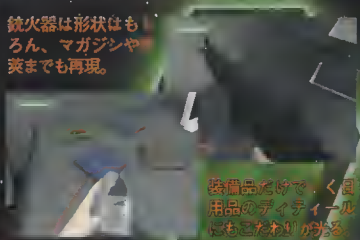
ネクサスとは……?



地震後のアレックスの一言。何かの組織……と

Point 4 あらゆるものにこだわったディティール

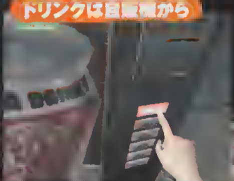
パッケージを破いて食べる、防弾チョッキを取れば着る動作からジッパーを上げるなど、細部の表現にも注目だ。



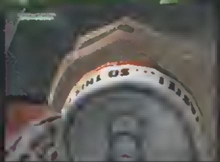
銃火器は形状はもちろん、マガジンや薬莢までも再現。

装備品だけでなく日用品のディティールにもこだわりが光る。

ドリンクは自販機から

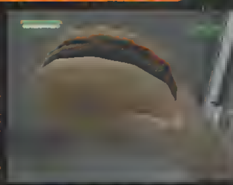






ドリンクを飲むにも、自販機のボタンを押し、プルタブを開ける芸の細かさ。

回復アイテムを食う!



アイテムを手に取ると、じっくり眺められる。



Aボタンで食べる。中身まで見えてしまう。

ソニックヒーローズ

Xbox

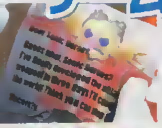
完成度：？％ CERO 全年齢対象

12月18日発売予定

●セガ ソニックチーム
●ACT（ハイスピードチームアクション）
●6,980円
●1~2人プレイ

備考

チームでばく進！ソニックファミリー！





今年の東京ゲームショウで評判も上々のシリーズ最新作「ソニックヒーローズ」。3人の仲間がチームを組んで、力を合わせてステージをクリアしていくという、新しいスタイルのアクションゲームだ。ソニックシリーズのスピード感に、チームのフォーメーションという要素が加わり、これまでにない面白さが展開しているぞ。4組の登場チームのストーリーにも期待大！


ステージ内にあるモニターパネルに従って、フォーメーションを変えていけばスムースに進めるぞ。



SPEED FORMATION ～走る～

超スピードで走り抜け！

ソニックシリーズでの基本である、超スピードで走るフォーメーション。リーダーを先頭にまっすぐ並んで走っていく。普段の移動はこの形で進んでいくと気持ちいいぞ。リーダーのさまざまな能力もこのフォーメーションで発揮されるようだ。

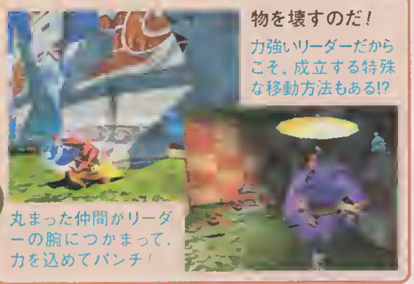

風を切るように走っていく3人。このスピード感はサイコーだ！

後方からリーダーを後押しして攻撃する「ロケットアクセル」が炸裂！

POWER FORMATION ～壊す～

パワフルな攻撃が炸裂！

スピードは劣るが、攻撃では誰にも負けないフォーメーション。仲間を左右に従えて、連続攻撃で敵を粉砕する。腕に仲間をつかまらせて、障害物を壊すのだ！


力強いリーダーだからこそ、成立する特殊な移動方法もある!?

丸まった仲間がリーダーの腕につかまって、力を込めてパンチ！

FLY FORMATION ～飛ぶ～

優雅に空を移動

仲間をぶら下げて空を飛んでいくフォーメーション。高い足場に乗ったり、谷底を飛んだりと、立体的な移動が可能だ。飛行時間にはやっぱり制限がある!?


ほかの2人をぶら下げて飛んでいくという、なかなかのパワフルさ


攻撃時は仲間をボール状にして吹っ飛ばす「サンダーシュート」が可能だ。

4つのチームが世界を駆ける！

本作は過去のソニックシリーズの中から選ばれた総勢12人のキャラが、合計4つのチームを作る。オールドファン注目は、スーパー32X用「カオティックス」に登場したキャラから構成される、チームカオティックス。これは懐かしい！

TEAM SONIC

おなじみ青・黄・赤の熱い3人組。またも動き出したエッグマンの野望を打ち砕くために旅立つ！



TEAM ROSE

エミー、クリーム、ビッグの癒し系（!?）チーム。3人それぞれの消えてしまった友達はいったいどこに!?



TEAM DARK

シャドウとルージュ、悪のコンビにエッグマンに敵意を持つロボット・オメガのチーム。その目的は!?



TEAM CHAOTIX

エスピオ、ベクター、チャーミーの3人の探偵チーム。謎のクライアントからの、さまざまな依頼をこなしていく。



ぷよぷよフィーバー

Xbox

完成度：？％ CERO 全年齢対象

今冬発売予定

●セガ ソニックチーム
●PUZ（アクションパズル）
●5,980円
●1~2人プレイ

備考

生まれ変わった「ぷよ」に挑戦！


グラフィックなどを一新し、全体的にポップで明るい雰囲気にイメチェン。おなじみの漫才デモがどうなるのかにも注目だ。



ソニックチームの手によって新たに生まれ変わった「ぷよぷよ」が、この冬すべてのハード（Xbox、PS2、GC、DC）でリリース！ 4個並べてパチンと消えるおなじみルールをベースに、新要素の「フィーバーモード」が追加され、さらに面白く仕上がっているぞ。ゲームショウでは従来のぷよファンにも大いに注目された本作。「フィーバー」の新たな快感に病みつきだ！

「フィーバーモード」が勝負のカギになる!?

新要素の「フィーバーモード」は、相手の攻撃を相殺するごとにたまっていくゲージが一杯になると発動する。連鎖のタネとなるぷよがドカンと降ってくるので、それをうまく起爆させれば苦せずして大連鎖が可能なのだ！ その気持ちよさはまさにフィーバー！





早く消すのではなく、「相殺」というのがポイント これまでとはちょっと戦略が変わってくるぞ

さらなる新ぷよも登場!?

ぷよたちのぷよぷよ感は当社比数倍との噂。コントローラからその感触が伝わってくる感じ。それに加えて、おなじみの2個組のぷよに加え、3個組や4個組のぷよも新しく登場。これによって戦略もかなり変わってくるはずだ。

特別企画

XBOX

アメリカ生まれのハードだからこそ！ 海外ゲームで遊ぼう！

アメリカ生まれのハードだけに、海外では大量の良質ソフトがリリースされているXbox。この秋はワールドコレクションなども立ち上がるということで、本コーナーではいろいろな海外ゲームを大フィーチャーするぞ。

PART1 ワールドコレクション編

WORLD COLLECTION

本シリーズは、海外の良質タイトルをいち早く日本のユーザーに届けるという趣旨で立ち上がったもの。現在10タイトルの発表があり、来夏までに20タイトルのリリースを予定している。マニュアルのみ日本語化されており、ゲームそのものは英語のままだ。

発売日	タイトル	ジャンル
10月23日	NFLフィーバー2004	SPT(アメフト)
10月23日	アウトローゴルフ	SPT(ゴルフ)
10月23日	アウトローバレーボール	SPT(バレー)
10月23日	インサイドピッチ2003	SPT(野球)
10月23日	タオフェン：フィスト オブ ザ ロータス	ACT(対戦格闘)
今冬	トップスピン	SPT(テニス)
今冬	NBAインサイドドライブ2004	SPT(バスケットボール)
今冬	リンクス2004	SPT(ゴルフ)
今冬	ザ・シンプソンズ ヒット&ラン	ACT
今冬	バフィー・ザ・バンパイアスレイヤー・カオスブリード	ACT





WORLD COLLECTION 1 NFL Fever 2004

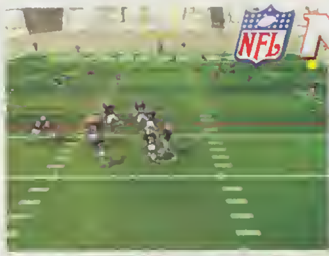
NFLフィーバー 2004

[illegible]
●1~4人プレイ(XboxLiveには4名まで参加可能)●対応:5.1ch、HDTV、システムリンク、Xbox Live、XSN Sports、コンテンツダウンロード●CERO:全年齢

NFLを完全再現! Xbox Liveで対戦プレイも可能!

アメリカで一番売れているスポーツゲームは、メジャーリーグやバスケかと思いきやじつはアメフト。この「NFLフィーバー 2004」は最新の2004年度版の選手データをいち早く採用しており、しかも本国でスタートしたばかりのXSN Sports（詳細は次ページ参照）にも対応している。米国発売後わずか2カ月のタイムラグでのワールドコレクション化は、素直に賛辞を贈りたい。

Xboxならではの映像は当然として、さまざまなコントロール方法を用意することでアメフトゲーム初心者から上級者まで幅広く対応している。オリジナルチームを作って育成することもできるし、Xbox Liveにももちろん対応。通常対戦はもちろん、コンテンツダウンロードも可能なので、最新の選手データで楽しめるぞ。メッセージ類がすべて英語なのが惜しい。





初心者は直接選手にパスを送れる1ボタンパスがオススメ。操作方法はさまざま



見事にタッチダウン成功。相手の作戦のスキを突くのがアメフトの醍醐味だ。Liveの対戦がアツイ

某社の某ゲームのように実在テレビ局とのコラボはないものの、リプレイなどのカメラアングルはあたかもテレビ中継を見ているようだ

WORLD COLLECTION 2 Top Spin

トップスピン

●マイク[illegible]●今冬発売予定●[illegible](テニス)●1~4人プレイ●対応:5.1ch、HDTV、システムリンク、Xbox Live、XSN Sports●CERO:―

プロテニスの醍醐味を存分に味わえる!

クロニコワやヒンギスといった世界のトッププロ16名がXboxに集結！ さらにキャラメイキングで、自分だけのオリジナルキャラと彼らを競わせることも可能だ。また、世界初のワールドワイドで対戦可能なテニスゲームという点も見逃せない。Xbox Liveで世界の頂点に立つのはトッププロか、それとも自分が鍛えたテニス選手になるのか？

選手の息遣いまで聞こえてきそうな美麗表現はXboxならでは。また、コートの表現のリアルさにも注目。まるでテレビ中継と間違えそう?





オリジナルキャラはコーチとともに練習を重ねていくという育成要素も含まれている。自分の分身を育て、まだ見ぬ世界の強豪にLiveで挑め！

WORLD COLLECTION 3 NBA Inside Drive 2004

NBAインサイドドライブ2004

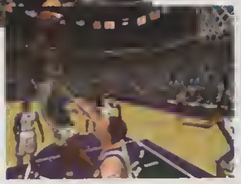
[illegible]スケットボール)●1~4人●対応:5.1ch、HDTV、システムリンク、Xbox Live、XSN Sports●CERO:

シャキール・オニールがパッケージに!

「NBA Inside Drive」は、本国ではXboxロンチ当時からリリースされ続けていたNBAゲームだ。そんな本作がワールドコレクション化され、いよいよ最新版の2004年度データで日本上陸。今回のカバーはなんとあのシャックで、同選手以外のNBA選手の髪型やタトゥーなども忠実に再現している。もちろん、XSN Sports/Xbox Liveにも対応しているので、自分たちだけの2004年度シーズンを楽しめる。



3作目となる本作は、さまざまな点においてリアルさを高めている



もちろん見せ場は、テレビ視点で迫力のリプレイが展開される。渾身のダンクをたたき込め。

WORLD COLLECTION 4 Links 2004

リンクス2004

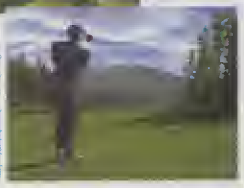
[illegible]
●価格未定●SPT(ゴルフ)●プレイ人数未定
●対応：Xbox Live、XSN Sports●CERO：

オンラインのゴルフゲームならこっちのほうが上?

10年以上前のDOS時代（!）から脈々と受け継がれてきたマイクロソフトのリアル系ゴルフゲームの最高峰、「Links」シリーズがいよいよXboxに登場する。コースの自然環境はもちろん、ベストショットに沸くギャラリーやゴルフ場に住む小動物の動きまで再現している凝りようだ。もちろん本作もXSN Sports/Xbox Liveにも対応しているので、家にいながらにして世界有数のゴルフコースでのマッチプレイやオリジナルツアーを楽しめるぞ。



本作ではアメリカやオーストラリアなど3つの有名コースが収録されている



もちろん世界有数のゴルフコースにふさわしいプロゴルファーも実名で登場するぞ

自分だけのリーグやトーナメント、そしてコミュニティが作れる！

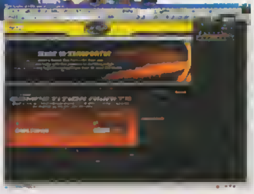
XSN（Xbox Sports Network）に参加しよう！

世界のXbox仲間と盛り上がろう

XSN Sportsはマイクロソフトのリリースするスポーツゲームのコミュニティ。PCとXbox Liveを使って、自分たちでリーグやトーナメントを運営したり、さまざまなデータをPC上で見ることができる。2004年シーズンは左ページ紹介のタイトル以外に「天空弐」「NHL RIVALS 2004」(国内発売未定)「ラリースポーツ・チャレンジ2」が対応する予定。ここでは、そのシステムと使い方を紹介しよう。なお現在、XSN Sportsは英語版のみの提供だ。



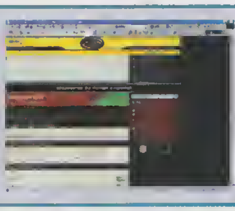
E3ではスポーツアンカーを呼んでイベントを連日開催。かなりの人気を博していた。



これがXSNホームページのトップ画面。ここから新しいフレンドを探し出そう。

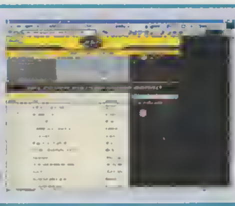
ココがスゴイXSN リーグやトーナメントが作れる！

XSN Sportsにログオンすれば、既存のリーグに参加したり、自分で新たなリーグを作成することができる。リーグでの結果は自動集計され、いつでも閲覧可能。リーグを一般公開せずにゲーマータグやメールアドレスを指定して招待状を送付する機能もある。



ココがスゴイXSN PCでコミュニティに参加できる

リーグにはそれぞれ掲示板が用意されており、重要な情報を参加メンバーに知らせることができる。また、参加者にメッセージを送るメールのような機能も。将来的にはWindows Mobile採用PDAで、どこにいてもコミュニティへの参加が可能に！

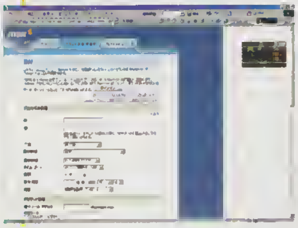


実際に参加してみよう

では早速、実際に参加する手順を解説しよう。Xbox以外にPCとクレジットカードも必要になるちょっと敷居は高いが、世界の仲間とゲームを楽しめるのは、かなり新鮮だぞ。

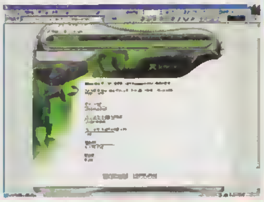
STEP 1 Xboxマイアカウントに、ゲーマータグを連携する

まずは現在Xbox.com/jpでのマイアカウントとして使用されているHotmail/MSNなどの「.Net Passport」のアカウントと、Xbox Liveのゲーマータグを連携させることから始める。「.Net Passport」自体はHotmailのサイト(http://www.hotmail.com/)から簡単に取得できるぞ。



まずはこのページでHotmailのメールアドレスを獲得しよう。マイアカウント登録に必要だ。

次にXbox.com/jpのマイアカウントとして取得したHotmailのアカウントを登録。次にXbox Liveページのゲーマータグリンクのページを開き、ゲーマータグとクレジットカード情報を含む認証情報を入れれば連携終了。

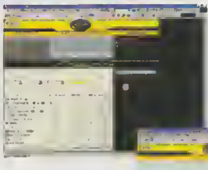


認証情報はXbox LiveのIDの設定→請求から確認できる。間違えないように

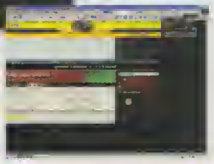
ゲーマータグ、連携完了！

STEP 2 コンペティションに参加、もしくは作成する

XSN Sportsサイト(http://www.xsnsports.com/)にアクセスし、「Sign In」ボタンを押してHotmailのアカウントでログイン。参加したいゲームのバナーをクリック後、「JOIN COMPETITION」をクリックすると参加者募集中のリーグ・トーナメント一覧が表示される。参加したいリーグをクリックして参加人数やプレイ期間などを確認しよう。「JOIN」ボタンを押すと参加決定だ。



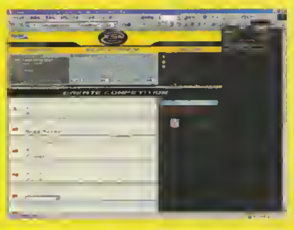
コンペ種別と人数をチェックして自分の実力や参加できる時間に合ったコンペを探そう。



この画面で詳しい内容が表示される。試合スケジュールはしっかりチェック。

さらに！ 自分で作ることも可能

「CREATE COMPETITION」をクリックすると自分でコンペティション(リーグ・トーナメント)を作成できる。条件やメッセージなども自分で決めることができるのだ。「INVITATION ONLY」にすれば、招待モードとなり、通常メニューからは見えなくなるぞ。



参加人数を多くしすぎると人が集まらないこともあるぞ。

STEP 3 参加したコンペティションをXboxに登録する

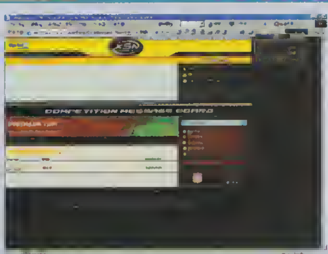
XboxでゲームをЯ立ち上げてXbox Liveにログイン。XSN Sportsモードを選び、ここで参加したリーグ名とパスワードを入力する。これで登録は終了だ。あとは試合の日になったら自動的にオーダーを決めてくれる。ちなみに、「NFL フィーバー2004」では、XSN Sportsでの大会時はほとんどのゲームオプションが固定されて変更できなくなるので注意。



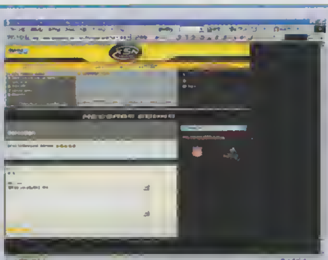
リーグ名も正しく入力しないと参加できない。プリントアウトするといいぞ。

さらにさらに PCでコミュニティに参加

Xboxには標準でボイスチャットと言う文明の利器がある……が、ハッキリ言ってしまえば、外国人相手のコミュニケーションだったらキーボードを使ったほうが理解が早い！ そういうわけでもないだろうが、XSN Sportsサイトでは掲示板やメッセンジャーなどのテキストベースのコミュニケーションが充実している。大いに活用すべし。



各コンペティションはもちろん、総合のゲームボードもある。仲間を募りたいときなどに利用すべし。英語の掲示板は新鮮？



ゲーマータグさえわかればメッセージを送ることができる。ただし、Liveでは確認できないので注意。ボイスよりもこっちのほうがラクかも。

WORLD COLLECTION 5 Outlaw Volleyball
アウトローバレーボール

(バレーボール)●1~4人用(XboxLiveには2名まで参加可能)●CERO:18才以上対象●対応:HDTV/5.1ch/Xbox Live/コンテンツダウンロード

E3では一部取材班の煩悩を直撃した「アウトローバレーボール」が、マイクロソフトのソフト選定担当者の煩悩までをも直撃！ そして奇跡の日本上陸!! もちろん、CERO18!! 胸揺れなんかは当たり前、男と女の武器を最大限に使った煩悩攻撃が超炸裂！ 本能のまま戦って50の試合とXbox Liveまでも制する煩悩バレーボーラーはいったい誰だ!?

OUTLAW VOLLEYBALL バレーボールなのに18才以上対象!?

リビドーのままに行動する16名十αの男女が、バレー（とか）で対決！ 戦う場所はコートやビーチだけじゃなく、あるときは刑務所、またあるときは下水道、ほかにも南極（!）、ビル街など、某ゲームもビックリのロケーションでルール誤用のバレー勝負が展開される。

本作はCERO18才以上対象だけあって、あのゲームを勝手にライバル視して、それを超えるべく作り込まれた胸や腰の動きがたまらなくスゴイ（笑）。そんなハードな戦いは全50戦で、勝ち抜くことにキャラや水着などが増えていく。パラメータを増やすためのミニゲームも用意されているが、みんなおバカなゲームばかり（でもノルマが厳しいので、笑っていてはクリアできない）。

本作は得点を決めれば決めるほど天狗になって戦意が向上するという「戦意システム」を採用しており、その天狗になった鼻を殴り合いでへし折れば相手の戦意を奪い取れる（笑）。大きなお世話なことに、Xbox Liveにも（殴り合い以外は）フル対応。世界中の同志とボイスチャットで罵って勝利を目指せ！ 次に紹介する「アウトローゴルフ」のキャラクターがやってくるダウンロードコンテンツも配信中だ。

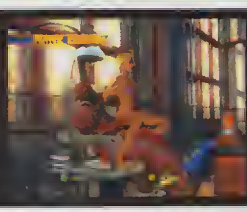


ゲームは見下ろし型の簡単操作。ターボボタンを使って渾身のスパイクを決めろ!

こんなバレーボール、アリ？ まさにアウトロー！

おバカ1 審判とファッ●！

某ジェントルマンクラブ（意味は自分で調べろ）のナンバー1ダンサー、サマー嬢の腰使いには服の上からでもテクニカルノックアウト!? もう辛抱たまらん。



「とりあえず服の上からだし、問題はないだろう」という担当編集の判断（と言って逃げる）。

おバカ2 練習は尻にスパイク！

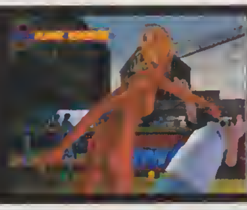
多数用意されているトレーニングモードの1つはなぜかインベーダー風。しかも尻見せダンス中にスパイクを当てるとスコアが2倍というのがバカすぎ。



ノルマがパーフェクトなので、できれば尻見せ中の敵をガンガンねらっていきたいところ。

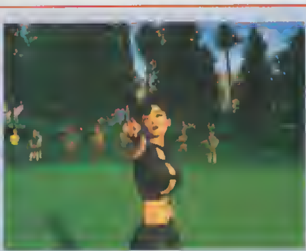
おバカ3 気合いはウオッカの一気飲み！

スパイクを決めるとデモが入るのだが、相手を挑発するのはまだいいとして、係員を殴ったりウオッカを一気飲みしたりとやることすべてが無意味すぎ！



股間は蹴られるわ、金は取られるわと、わりに合わない気がしないでもないですな。







CHECK! 両作に登場するキャラを紹介

同シリーズには売れっ子ダンサーのサマー嬢（写真左）と姉さんトラックドライバーのハーレイが両作品に参加。さらに「アウトローゴルフ」に登場するミストレス・スキ（写真中央）とトリクシー（写真右）もダウンロードコンテンツで配信され、バレーボールに殴り込みをかける！ ちなみにトリクシーの写真はダウンロードしたてなので、日本初公開（と思われる）。

WORLD COLLECTION 6 Outlaw Golf
アウトローゴルフ

●10月23日発売予定●SPT（ゴルフ）●1~4人用
●対応:HDTV/5.1ch●CERO:15才以上対象

ストレスのたまった女王様が奴隷（キャディ）をボコ殴り!? コースレイアウトを見た瞬間、普通のゴルファーは戦意喪失？ Xbox初のゴルフゲームは無鉄砲なヤツらが無茶なコースで大暴れ！ これが某人気ブランドも裸足で逃げ出す「アウトロースポーツ」シリーズ第2弾。遊んだら最後、普通のスポーツゲームには戻れない!? かも。

ルール無用の無法者（アウトロー）がゴルフ場に集結！



ジャマし放題！こんなのアリ？

相手プレイヤーのショット時に右スティックをクリックすると相手のパッドが振動する嫌がらせが可能（笑）。さらに、ミスショットを連発するとプレイヤーのコンディションはガタ落ち。こんなコンディションを一気に回復するにはYボタンを押して……。

イラついたらキャディを殴れ！

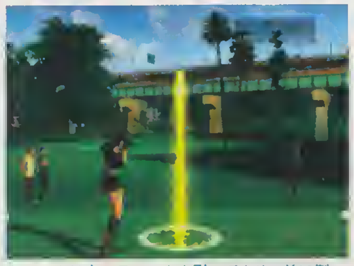
怒りモードが発動すると画面下にタイミングゲージが出現。ヒットエリアでAボタンを押すと最大5発までキャディをボコれる！ 全部ヒットさせればドン底の状況からでも一気に最高の気分にコンディションが回復するぞ！ 怒りモード発動にはトークンが必要だ。



OUTLAW GOLF 今度はゴルフで勝負!って、またアウトローかよ!

「バレーだけではダメだ！」と版権元に言われたのかどうかは不明だが、「アウトローゴルフ」も無事に国内発売が決定した。信じられないことに、これがXbox最初（ワールドワイドで）のゴルフゲーム。こんなことになろうとは誰も思わなかっただろうけどねぇ……。

高架道路の下に作られたコースや砂漠のバンカーだらけのコースなど3つの無鉄砲なコースでアウトローな連中がゴルフで勝負！ さまざまなミニゲームを勝ち抜いて能力値を上げ、ライバルをやっつけて、高価なクラブやボールをゲットしていく。



ショットは右スティックを引いてため、前に倒してスウィング。うまく決まるか？

しかし、ミスショットを連発するとストレスが溜まり、フックやスライスを連発してしまう（ゆえに打ち直しボタンが標準装備）。そこで搭載された世界初（当たり前だ）のフィーチャーが「キャディボコ殴り」。キャディを殴ればゴルファーのテンションも上がってナイスショットを連発、おまけにプレイヤーもストレス解消と一石二鳥！（っていいのかよ、こんなんで）。

ちなみに、よりおバカにパワーアップした続編も現在開発中らしいぞ（笑）。困ったことに（？）こちらはXbox Live対応らしい。

WORLD COLLECTION 7 Tao Feng:Fist of the Lotus
タオフェン:フィスト オブ ザ ロータス

●10月23日発売予定●ACT（3D対戦格闘）●1～2人用●対応:HDTV/5.1ch●CERO:15才以上対象

「モータルコンバット」シリーズの開発者の1人、John Tobias氏率いるStudio Giganteが開発した3D格闘ゲーム。不死伝説をめぐって2つのクランでの壮絶な戦いが繰り広げられる。Xboxらしい美しいグラフィックと広いゲームフィールドが特徴。部位ダメージとCHIゲージの使い方が明暗を分ける。Xboxの3D格闘ゲームの伝統なのか、胸揺れもゴージャスだ（笑）。

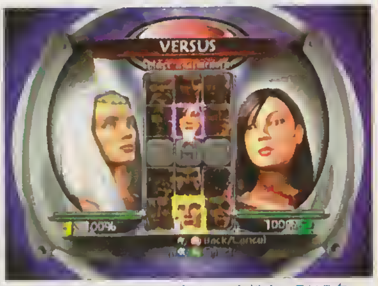
「モータルコンバット」スタッフが贈る、異色対戦格闘!

「モータルコンバット」シリーズを作り出したJohn Tobiasを含む米MIDWAY社のキークリエイター4名が結成したStudio Gigante。その第一弾作品がこの「タオフェン」だ。Xboxの容量を生かした広大なゲームフィールドにはさまざまなオブジェクトが存在し、それを使った三角飛びなどの技や、敵をオブジェクトにぶつけて追加ダメージを与えるなどのテクニックが使える。ほかにもスタンスを変えての攻撃や、ジャグリングコンボ（いわゆるお手玉コンボ）などのシステムが用意されている。必殺技のシステムは、敵を攻撃することで溜まるCHI（気）ゲージを溜めて白ボタンで発動する。ただし、このゲームには「リム（部位）ダメージ」というシステムがあり、敵の攻撃を受け続けている（防御も含まれる）と手や足にダメージを受け、攻撃力が下がってしまう。回復することもできるが、そのときもCHIゲージが必要となるため、回復か攻撃かをそのときの状況によって選ぶ必要があるのだ。もちろん、お約束の流血表現もアリ。FATALITYこそないものの、「痛み」を感じさせる映像表現はその手のマニアなら必見だ。



「モータルコンバット」といえば流血! もちろん、本作にもリアルさを演出するという意味での流血は当然採用されている。ただし、FATALITYは用意されていない。また、CHIゲージをため、白ボタンを押すと強力無比な必殺技が発動する。威力は絶大だ。

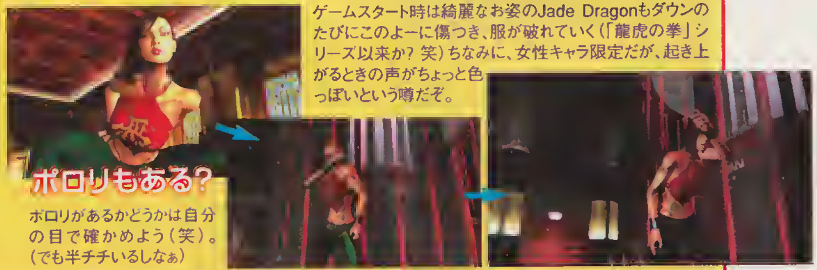




登場するキャラは12名＋α、女性キャラは5名。2つのセクトに分かれて闘いを繰り広げる。

スゲエ! 傷つき、服が破れても立ち上がる! キャラの闘志に驚愕!

本作はいわゆる「ヴァンパイアセイヴァー」風のライフシステムを採用しており、相手を3度ノックダウンさせれば勝ちとなる（勝者のライフゲージはそのまま）。しかしダウンするごとに服が破れ、アザができ、傷口から流血が見えるのがスゴイ。闘い続けるのをためらうくらいのリアルな映像にビックリ。最近の格闘ゲームはここまで進化した! 余談だが、この闘志は見習いたいものだ。



ゲームスタート時は綺麗なお姿のJade Dragonもダウンのたびにこのよーに傷つき、服が破れていく（「龍虎の拳」シリーズ以来か? 笑）ちなみに、女性キャラ限定だが、起き上がるときの声がちょっと色っぽいという噂だぞ。

ポロリもある?

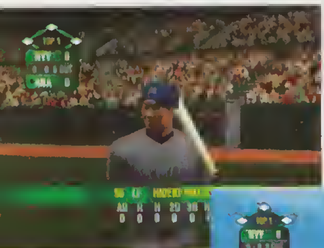
ポロリがあるかどうかは自分の目で確かめよう（笑）。（でも半チチいるしなぁ）

WORLD COLLECTION 8 Inside Pitch 2003
インサイドピッチ2003

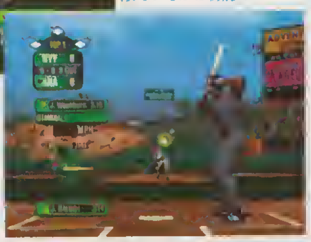
2人用（Xbox Live対応は…まで…）●対応:HDTV/5.1ch/Xbox Live/コンテンツダウンロード/システムリンク●CERO:全年齢

メジャーリーグをリアルに再現!

2003年の開幕データを搭載、さらにはコンテンツダウンロードによる最新選手データやXbox Liveによる対戦モードまでサポートした初のベースボールゲーム。独特のピッチングシステムが特徴だ。ちなみに、マイクロソフトが旧3DOのHigh Heat Baseballの権利を獲得したので、来年はこのタイトルで出るかどうかは不明。出なかったらレア物確定?



2003年開幕データってことで、一応ヤンキースの松井選手も出てくるが……。似ているかは微妙?



選手だけでなく、もちろん球場も完全再現。ちなみにここは、アナハイムエンジェルスの本拠地、エジソンフィールド。スカイドームは屋根が開閉する?

WORLD COLLECTION 9 Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds
バフィー・ザ・ヴァンパイア・スレイヤー・カオス・ブリード

●価格未定●今冬発売予定●ACT（3D格闘アクション）●1～4人用●CERO:15才以上対象

全米で人気の現代ホラードラマがXboxに!

アメリカでは絶大な人気を誇り、日本でもブレイクしつつあるFOXチャンネルの人気番組「バフィー恋する十字架」が格闘アクションとしてゲーム化。主人公は、ヴァンパイアキラーのバフィーとその仲間たち。ストーリー進行に応じてキャラクターが切り替わる。それぞれのキャラクターは格闘術や魔法などの攻撃でヴァンパイアを撃退する。敵は不死身のヴァンパイアなので、杭でとどめを刺さないと生き返ってくるぞ。ゲーム制作にはTV番組のクリエイターが参加、出演者がキャラクターボイスを演じている。番組を見れば面白さも倍増すること請け合い!?



敵は不老不死のヴァンパイア。彼らを倒すには杭でとどめを刺すしか方法はない。ヴァンパイア スレイヤーの実力を見せてやれ。

WORLD COLLECTION 10 The Simpsons Hit & Run
ザ・シンプソンズ ヒット&ラン

tainment）●価格未定●今冬発売予定●ACT（ミッション型レーシングアクション）●1～4人用●CERO:12才以上対象

今度はシンプソンズ版「GTA」!

日本でもCCレモンのCMなどで認知度の高い「シンプソンズ」。あのタクシーのゲームをオマージュしたと思われる前作「The Simpsons: Road Rage」は全世界で200万本近くのセールスを誇る。そして今回はあのゲームのフォロアーで800万本をねらう!?

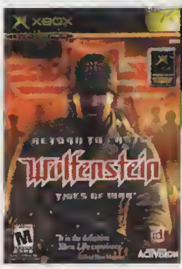
ゲームはシンプソンズ一家をはじめとしたスプリングフィールドの住民が住民消失の謎に挑む、はちゃめちゃカーチェイス&アドベンチャー。バフィー同様に、制作には番組のスタッフが参加している。



小学生が車を運転してもおとがめがないのはゲームだから? それともシンプソンズだから?

PART 2 海外ゲーム事情通 拡大版

ここまで紹介したタイトルは、どれもマイクロソフト社が日本向けにリリースした作品だが、後半は後半は海外でしか遊べない良質タイトルを厳選してお届けしよう。これらのタイトルを遊ぶためには、基本的に北米版Xboxを用意する必要があるのだが、中にはリージョンプロテクトが存在しないタイトルも！ プレイしないテはないぞ！ (by岩井省吾)



Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

リターン トゥ キャッスル ウルフェンシュタイン:タイド オブ ウォー

●Activision●2003年5月6日発売●Shooting(FPS)●1-2 Players●$49.99(メッセサンオー価格:¥7,800)●5.1chサラウンド/Xbox Live(対戦、コンテンツダウンロード)/システムリンク対応●Rating:M(17+)

なんとリージョンフリー！ 日本のXboxでも動作可能！ これが世界標準Live対応FPSだ！





その昔、PCで大ヒットした「Wolfenstain 3D」というゲームがあった。このゲームは「DOOM」や「Quake」シリーズでおなじみのid Software社が開発したFPSの元祖ともいえるゲーム。そんなゲームが約10年の時を経て復活！ 10世紀前の過去の怨念を霊的兵器として使おうと企むナチスの陰謀をつぶすのが目的だ。

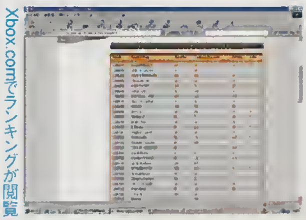
ストーリーモードではエジプトやドイツの古城を舞台にナチス兵や霊的兵器を倒していく。特記すべきこととしては、この手のゲームとしては声のキャストが非常に豪華だということ。Tony Jay(The Jungle Book2, Shere Kahn)やCam Clarke(英語版リキッドスネーク)が参加しているのだ(難点はその手のムービーに英語字幕がつかないことか)。

対戦は画面分割はもちろん、システムリンクやXbox Liveをサポート。通常のチームデスマッチをはじめとしたさまざまなゲームモードを搭載している。基本的には連合軍とドイツ軍に分かれたチーム戦で、工兵や救護兵なども含めた本格的なもの。もちろん、ボイスチャット対応なので、チームメンバーとの協力が勝利の鍵となるぞ。

本作は北米版ソフトでも日本のXboxで動作し、しかもXbox Liveにも完全対応している。ゆえにXbox Liveを通じての日本からの参加者も非常に多い(世界規模でのトータル参加者数は12万人以上)。ルールがちょっとわかりにくいところもあるが、ゲームを遊んで慣れるべし！



実際の対戦プレイはこんな感じ。誰が誰にやられたかは一目瞭然。よし、手榴弾命中！



Xbox.comでランキングが閲覧可能。参加者総数は12万人！

評価
- Live度：★★★★★
- ファンタジー度：★★★★
- リージョンフリーに感謝度：★×65535



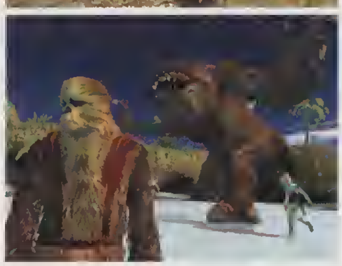
Star Wars:Knight of the Old Republic

スター・ウォーズ:ナイト オブ ジ オールド リパブリック

●LucasArts(開発:BioWare)●2003年7月17日発売●Role Playing●1 Player●$49.99(メッセサンオー価格:¥7,800)●5.1chサラウンド/Xbox Live(コンテンツダウンロード)対応●Rating:T(13+)

BioWareが贈るスター・ウォーズ世界で繰り広げられる初の本格RPG





今年の東京ゲームショウにて「ジェイド エンパイア～翡翠の王国～(仮称)」を発表したBioWare社。正直、日本ではピンと来ない人が大半だろうが、海外メディアからは「なんで日本で先に発表するんだよ！」という苦情がくるくらい、同社のRPGは人気が高い。日本の会社でいうならばスクウェア・エニックスレベルの人気といっても過言ではないだろう。そんな同社が「ルーカスアーツと組んでスター・ウォーズのRPGを作る」といわれた日には、「キングダム ハーツ」レベルの大ニュースになったことは想像に難くない。そんな背景のあった本作を、さっそく紹介しよう。

舞台は帝国建国4000年前まで遡る。そのころにもシスの暗黒卿とジェダイとの戦いが存在していた。プレイヤーはジェダイ戦艦の乗組員の一人となり、シス艦隊の一斉攻撃を受けるところから物語は始まる。

戦闘はリアルタイムで進行するコマンド入力方式で、「FFXI」などの戦闘システムに近いものがある。プレイヤーはジェダイなのでライトセーバーを使うことができるが、部品を組み合わせてオリジナルのライトセーバーを作ることもできるのだ。また、宇宙船によるガンナーシューティングやレースゲームなどのミニゲームもあり、プレイヤーを飽きさせない仕組みが満載だ。ちなみに日本でのリリースは、ルーカスアーツタイトルの国内発売元がEAということで絶望的。どこが発売元であろうが、売れ行きがあまり見込めないことには変わりないのだが……。

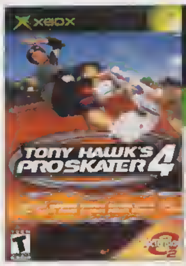


シス配下のダークジェダイ出現。ちなみに、これらの会話シーンはフルボイスで表現



レベルアップは好きなパラメータを上昇することができる。

評価
- 本格度：★★★★★
- フォース度：★★★★
- 映画のSW：—

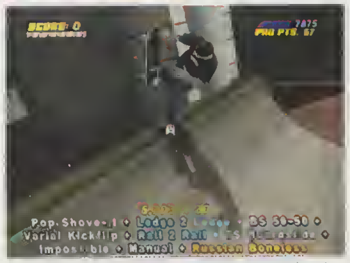


Tony Hawk's Pro Skater 4

トニー・ホーク プロスケーター4

●Activision●2002年10月23日発売●Extreme Sports（スケートボード）●1-2 Players●$19.99（メッセサンオー価格:¥6,800）●5.1chサラウンド/システムリンク対応●Rating:T（13+）

これぞ、スケボーゲームの最高峰！



決めた技の数がそのまま倍率に。ギャップと呼ばれるエリアを超えるとボーナスも

「Tony Hawk」シリーズの最新作である本作は去年の10月にリリースされ、現在はPlatinum Hitsとして$20で発売されている（アメリカでは100万本以上売れている、超人気タイトルだ）。

本作をひとことでいうと、スケボーでさまざまな地形を利用してトリックを決めるゲームだ。マニュアルやリバートなどのテクニックを駆使して連続でトリックを決めるとコンボとなり、スコアがつなげたコンボの数だけ倍増する。その連続トリックを決めるのがこのゲームの醍醐味でもあるのだ。

このシリーズはXbox版では3作品がリリースされているが、「4」で大きく変わったのは「時間制限の中で特定のミッションをこなす」というルールから、「基本的に時間制限なし、広大なマップを自由に移動しながら時間制限付きのミッションをこなしていく」というスタイルになったということ。なお、隠しキャラとして、スター・ウォーズ（Ep.2）に登場するジャンゴ・フェットなどが使えるぞ。



象の尻尾につかまって追従するスキッチンというテクニック。茶色い物体は気にするな。

評価
- スケボー度：★★★★★
- カリスマ度：★★★★★
- ギャグ度：★★★



Unreal Championship

アンリアルチャンピオンシップ

●ATARI（旧Infogrames）●2002年9月24日発売●Shooting（FPS）●1-4 Players●$19.99（メッセサンオー価格:¥3,980）●5.1chサラウンド/Xbox Live（対戦、コンテンツダウンロード）/システムリンク対応●Rating:M（17+）

Live対応定番スポーツ系FPS！



ルールは単純、敵チームの兵士はぶっ殺せ 宇宙規模で展開される殺し合いトーナメント

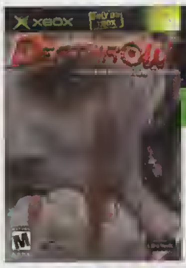
Xbox Liveのロンチと同時に発売されて人気を博した本作だが、Platinum Hitsシリーズに登場して手ごろな価格になった。「Wolfenstain」の登場で下火になったかと思われたが、まだまだ根強い人気を持つスポーツ系FPSの定番だ。本作はPCでも人気のFPS「Unreal」の対戦に特化したバージョン。普通、このテのFPSの1Pモードといえばドラマチックなストーリーが展開されるものだが、本作は黙々とCPU相手に対戦を続けるのみというチョー漢気仕様。対CPU戦で腕を磨いたら、Liveで世界のゲーマーと腕を競え！

ちなみにジャケットの写真はアジア版だが、つい最近このバージョンでのXbox Live接続が可能になった（ただし、コンテンツダウンロードには非対応）。年末には「Unreal」の正当続編である、「Unreal II：Awakening」も登場予定だ（ただし、これはシングルプレイのみ）。ちなみに、開発元のEpic GamesはMSとのファーストパーティ契約を結んでいるので、新作にも期待できる。



やられたらこのとおり。でもショットボタンで簡単に復活するのがゲームならではの味

評価
- 定番度：★★★★
- 死に過ぎ度：★★★★★
- お買い得度：★★★★★



Deathrow Undergraund Team Combat

デスロウ アンダーグラウンド チーム コンバット

●Ubisoft●2002年10月22日発売●Sports（近未来格闘球技）●1-4 Players●$49.99（実勢価格:$19.99、メッセサンオー価格:¥7,800）●5.1chサラウンド/システムリンク対応●Rating:M（17+）

スポーツゲーム？　それとも格闘？



相手に渾身の力を込めてディスクを投げつければ必殺技・デスロウ発動！　大ダメージだ。

退廃的な23世紀、人々はテレビ放映される究極のスポーツ、Blitzに夢中になっていた……というストーリーのルール無用の格闘球技が、Xboxに光臨。ルールは1つで、ディスクをゴールに入れればポイント。それ以外はなんでもアリ。ディスクを持ってない選手でも襲撃OK。渾身の力をこめてディスクをぶつければ致命傷に。そして、チーム全員をノックアウトさせれば無条件でKO勝ちに！　ライフゲージが0になってふらつきながらライフ回復アイテムを探す敵にとどめの一撃を喰らわせろ！

ストーリーモードではギャンブルへの誘いや、怪しげなドラッグを使ってのドーピング、さらにはマネジャーが資金を持ち逃げする、といった退廃的な世界を象徴するイベントが続出する。

ゲーム的にはちょっと底が浅い気がするのが残念だが、「レッスルボール」や「スピードボール」などの好きな人なら買いだろう。海外で買うなら価格もこなれているので接待ゲームにどうぞ。



ディスクを投げ合うチームスポーツなのだが、画面上ではなぜか4人対戦格闘モードが展開中。

評価
- スポーツ度：★★★
- 乱闘度：★★★★
- お買い得度（海外で）：★★★★★



Metal Gear Solid 2: Substance

メタルギアソリッド2:サブスタンス

●Konami of America●2002年11月4日発売●Action(タクティカルエスピオナージアクション)●1 Player●$49.99(実勢価格:$19.99、メッセサンオー価格:¥7,800)●5.1chサラウンド対応●Rating:M(17+)

小島監督作品唯一のXboxタイトル

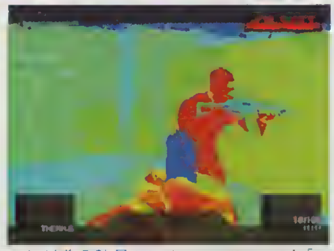


VRトレーニングモードや新要素の1つであるスネークのタキシード姿もちゃんと収録。

国内市場では事実上幻となったXbox版「MGS2サブスタンス」だが、北米とアジアでは発売されている。現在コナミグループは日本のXbox市場からは事実上の撤退をしているため、日本版「MGS2」の発売予定は現状ナシ。なので、本作は非常にレアな存在といえる。

ゲーム自体はPS2版とほぼ同じ。ゲーム本編に加え、さまざまなシチュエーションでのVRトレーニングやSNAKE TALESモードなど、「サブスタンス」で加えられた新要素はすべてXbox版でも収録されている。数少ないXboxならではの特徴は、赤外線スコープが熱量スコープになっていることくらいか。残念ながら、バイリンガル仕様ではない(日本語字幕もない)ため、英語のわからない人には正直オススメできない。SNAKE TALESなどのストーリー部分も英語のままだしね。

ちなみに、Xbox版ではPS2版で収録されていたスケボー(Evolution Skateboarding体験版)は割愛されている……が、なくてもいっか、あれは。



これが噂の熱量センサーコーフル でも「MGS3」ではこのシーンあるんだよなあ。

評価
- 小島組度:★★★★★
- 英語必要度:★★★★★
- スケボー度:——



Medal of Honor Frontline

メダル オブ オナー フロントライン

●Electronic Arts●2002年11月10日発売●Shooting(FPS)●1-4 Players●$49.99(メッセサンオー価格:¥5,800)●5.1chサラウンド対応●Rating:T(13+)

第2次世界大戦の臨場感を自室で!



ここは戦場。料理人だって包丁を手に反撃してくる。みんな生死をかけて戦っているのだ。

日本ではPS2で発売された「メダルオブオナー・史上最大の作戦」のXbox版。本作はノルマンディー上陸作戦からのヨーロッパ戦線を舞台にした、リアリティを追求した軍事FPSだ。

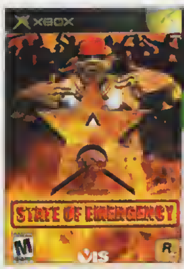
FPSというゲームシステムが戦場の迫力と恐怖感をダイレクトに伝えてくれる。特にサウンドは実際の武器を使用してサンプリングしただけあって迫力は抜群、そのうえ、Xbox版では唯一の5.1chサラウンドに対応しており、臨場感はPS2版などを大幅に上回る。さらにPS2版にはなかった対戦プレイを搭載! しかも画面分割ながら4名まで対戦可能だ。グラフィック面も含め、「MOH」の最強バージョンと断言する。PS2版「MOH」で満足してる人には特に見てもらいたいところだ。

次回作の「ライジングサン」を含めて日本での発売も大いに期待! といいたいころだが、EAは日本市場を黙殺状態。Xbox版「SSXトリッキー」の売り上げを考えれば、黙殺もわかる気がするけどね……。



待望の4人対戦プレイ! 通常ゲームの緊張感とは違った手に汗握る大戦が楽しめる。

評価
- 戦場の迫力:★★★★★
- 4人プレイ興奮度:★★★★★
- EAのやる気:——



State of Emergency

ステート オブ エマージェンシー

●Rockster Games●2003年3月26日発売●Action(3D格闘アクション)●1-4 Players●$19.99(メッセサンオー価格:¥3,980)●Rating:M(17+)

残虐行為で有名なこれもXboxに!



このように、強力な武器だとこんな説明不能な画像に……。もちろん、血の量も半端じゃない!

あの「GTA」シリーズを作ったロックスターゲームズが贈る、新たな殺戮ゲーム。開発はVISというスコットランドの会社だ。

悪の多国籍企業がすべてを支配する近未来。その支配を断ち切るために暴動を起こせ! というゲームで、ストーリーと内容の過激さから発売当初は購入の際にPhotoID(身分証明書)が必須だったというからスゴイ。その内容とは、大量の一般人がいるなかで略奪や破壊活動を行って企業の用心棒を倒す、というもの。残虐描写が過激で、さまざまな武器を使うことで肉片はちぎれ、死体の山があちらこちらに積み上がるというインモラルぶり。ちなみに、死体も武器にできるぞ(笑)。

Xbox版は待望の4人同時対戦プレイ(Xbox Live/システムリンクは非対応)を収録し、4人で殺し合いができる。そのうえ、発売日がPS2のGreatest Hits版が出たあとということもあって、価格もいきなり$20とお買い得。ストレス解消にはもってこいだ!



4P分割対戦は4つのゲームモードでプレイ可能。どのプレイヤーからも地獄絵図が見られる?

評価
- モブ度:★★★★★
- 残虐度:★★★★★
- お買い得度:★★★★★

メッセサンオー・カオス館に訊く!

これからオススメのXbox海外ゲームは?

後半の「海外ゲーム事情通　拡大版」で紹介した北米向けタイトルを日本で楽しむためには、どうしたらいいのだろうか。秋葉原にて海外ゲームを扱うメッセサンオー・カオス館の土屋店長に、海外タイトルを楽しむためのご指南をいただいたぞ。



メッセサンオー・カオス館

土屋輝樹

海外タイトルに詳しい土屋店長。「今年のE3を見ると、海外マーケットでは10〜12月にいいタイトルが出そろう気配なんです。Xbox関連は売れ行きいいですよ」とのこと。最近の動向や今後のオススメタイトルは?

最近は北米ソフトでもリージョンフリーが増えています

――カオス館でのXboxの売れ行きなどはどうですか?

土屋■最近は、ソフト・ハード共にいいですよ。これまではPS2と「グランド・セフト・オートⅢ」(以下「GTAⅢ」)が洋ゲーを引っ張っていたんですけど、「GTAⅢ」の国内版がアナウンスされたあたりから北米版PS2を買い控えするお客さんが増えましたね。それまでハードはPS2が5台に対してXboxは1台くらいの割合でハードが売れていたんですけど、今は完全に逆転して、Xboxが3台で、PS2が1台の割合です。

――ソフトに関しては?

土屋■PS2と同等か、もしくはXboxのほうが売れています。理由としては、アジア版は国内のハードでも動くという環境ができているのと、あと最近の北米ソフトはリージョンフリーというのもあるんですよ。新たに北米版Xboxを買い直さなくてもいいということで売れていますね。

――最近の売れ筋は?

土屋■累計で一番売れたのは「スプリンターセル」のアジア版ですね。やっと日本でもカプコンさんから発売されますけど、恐らく高い評価を得ると思いますよ。あと「ウルフェンシュタイン」「ソルジャー・オブ・フォーチュン2」などはリージョンフリーで日本のXboxでも遊べるということで、よく売れています。しかもXbox Liveにも対応していますから、買ったその日から外国人と通信対戦などができるという大きな魅力もありますし。あとは「レッドファクション2」「メイスグリフィン:バウンティハンター」などのFPS系が人気ありますね。

――今後、オススメのタイトルは?

土屋■やっぱり11月発売予定の「GTAダブルパック」でしょう。しかも2本で1本分の価格ですし、グラフィックもPS2と比べるとかなりパワーアップしているはずです。あとは 「フリーダムファイター」「トゥルークライム」と、そして「カウンターストライク」がXbox Live対応なのでイケるんじゃないかと思っています。システムは古いんですけど、根強い人気がありますね。もちろん「ヘイロー2」にも期待していますよ。

問い合わせ先
メッセサンオー・カオス館/TEL:03-3255-3431

アジア版は日本のXboxでも動く!

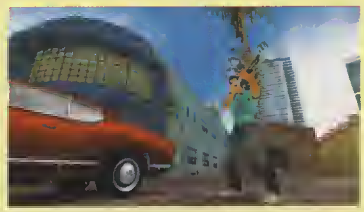
ゲームソフトには「リージョンコード」というプロテクトが存在するので、現地マーケットのタイトルを遊ぶためには現地のハードが必要となる。つまり、北米タイトルを遊ぶためには北米ハードを用意しなくてはならないのだ。しかしアジアで発売されているタイトルは日本とリージョンコードが同じなので、日本のXboxでも問題なくプレイできるわけ。





要チェキ! 「GTA」最新作が、Xboxで遊べる!

土屋店長の今後のイチオシは、やはり「GTAダブルパック」だった。「PS2で既発売のタイトルではありますが、他機種への移植は初ですし、PS2で遊んだあとでも改めてXbox版で遊んでみようかと思わせるだけのソフトだと思いますよ。恐らくハードディスクにも対応して、好きなBGMで走れたりすると思うんですよね。かなり期待しています」とのこと。

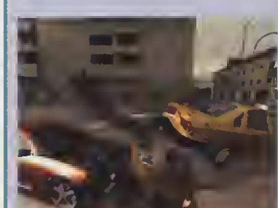


あの「GTA:VC」がXboxでも遊べる! もしリージョンフリーだとしたら?

総評 今後は良質な作品を迅速にローカライズしてほしい!

東京ゲームショウではワールドコレクションのラインナップとして、新作5本と参考出展作品が1本展示されていたが、正直なところMSの方針にはいろいろと疑問が多い。

たとえばマニュアル。基本的には英語版のマニュアルをそのまま翻訳しているのだが、「NFLフィーバー 2004」のそれにはアメフトのルールが一切記載されていないなど、"やっつけ感"が非常に強い。また、最近はゲーム内容の複雑化によって、マニュアルには記載されないモードなども存在する(たとえば「アウトロー」シリーズのミニゲームなど)。本来ならばそういう部分を日本語マニュアルで説明すべきなのでは?



TGSで参考出展されていた「BurnOut2」。クラッシュシーンがスゴイ!

本来はスポーツゲームや簡単なアクションゲームを中心にセレクトされてきたワールドコレクションに、「バフィー」や「シンプソンズ」といったストーリー重視のタイトルが入ってきたのも、正直疑問に感じる。特に「シンプソンズ」は日本においては日本語吹替版の認知度が高い作品であり、少なからずファンもいるはず。キチンと日本語化してそのコンテンツのファンにアピールし、ハード購入者の増加を促してもいいと思う。筆者はワールドコレクションはあくまでも緊急回避的な位置付けでのプロダクツであると認識している。来年以降は「プロジェクトゴッサム レーシング2」「ヘイロー2」などのように、海外とのタイムラグなしでの日本語版投入を切に願いたい。

また、現状ではMS以外のタイトルの少なさも問題の1つ。EAは日本のXbox市場から事実上撤退だし、アタリも「ターミネーター3」を発売中止にしてしまった。ワールドコレクションとしてリリースされるサードパーティのタイトルはビベンティ・ユニバーサルのものだけと、少々心もとない。青田買いも含め、タイトルの選定に力を入れる必要があるだろう。



ATARI/MIDWAYの名作ゲーム集も発売予定。これならね。

海外で生まれ、海外では一定のポジションを得ているXbox。そのパワフルなハードスペックに惹かれるクリエイターもいるし、Xboxでしか遊べないゲームも増え続けてきている。だが、国内のハード普及台数を理由に、良質の海外ゲームが日本で遊べないのは非常に残念なところ。何とかMSには頑張ってもらいたいものだ。(岩井省吾)

PASSION CHALLENGE PETER MOORE INTERVIEW

情熱と挑戦について

ピーター・ムーア スペシャルインタビュー

TGS2003に先駆けて行われた人事発表で、Xboxの新ジェネラルマネージャとして、元スクウェアソフトの丸山嘉浩氏を起用したマイクロソフト。転機を迎えたXbox陣営の戦略、そして日本ならびに欧州のXbox販売を、マーケティング部門のリーダー、のピーター・ムーア氏の人となりから読み解く。

セガ オブ アメリカの元プレジデントなど「ドリマガ」読者にはなんとなくなじみの深いピーター・ムーア氏。ドリームキャスト、そしてXboxとたえずトップに挑戦を仕掛けてきた氏の、追われるより追うことを楽しむ猟犬のごとき心境からXboxの未来が見えてくる。

負けないように努力するのが楽しいのです

——ピーター・ムーアさんは、かつてセガに在籍されていましたが、Xboxを含めてチャレンジングなハードに参画するというのはムーアさんのメンタリティに合っているんでしょうか。

ムーア　チャレンジャーであるというのは私の精神状態に非常に合っていると思います。というのも、セガのときは任天堂やSCEが、リーボックのときはナイキがそれぞれ先頭を走っていて、それを追いかけなければならない状況でした。負けないように挑戦し続けること、ある分野では勝てるけど、ある分野では勝てると思ったものが勝てない、そういう"追いかける状況"を非常に楽しんできました。誰かを追いかけるほうがリードを守るより、私にとって刺激のあるものだと思っています。特に日本では、マイクロソフトのXboxは、他社の製品を追いかけています。こういう状況でXbox事業を推進するのはとても面白いことです。それに、マイクロソフトのほかのスタッフは開発者志向が強いのですが、私は、コンシューママーケット出身ですから社員らしくない社員だったりするので、そういう意味でも今のポジションがとても楽しいと思っています。

1日だって情熱のなかった日はありません

——セガ時代と現在では心境の変化のようなものはあるのですか。

ムーア　セガ時代も、現在も私の心境的にはなにも変わってません。企業の中で働くということは、朝起きてベッドから出て会社に向かうということですが、そのときにパッション（情熱）がなければ会社には行くことができません。私は、リーボックのときも、セガのときも、そしてマイクロソフトに入っても1日たりともパッションなく会社に向かったことはありません。そのパッションというのは、製品に対するパッションであったり、ブランドに対するパッションだったりするのですが、それはマイクロソフトに入ってからも変わっていません。昨日の発表会では逐次通訳が入りましたし、あまりアグレッシブに話せませんでした。でも、周りが全員英語がしゃべれる状態であれば、もっと攻撃的で、情熱的な私を見てもらえると思います。どうしてそんなに熱くなれるかといえば、我々の製品やブランド、いっしょに働いている仲間を信頼しているから。そしてそういうものにパッションを感じているからなんです。これが企業人としての私の姿であり、プライベートな私の姿であります。これはきっとイギリスのリバプール出身という背景もあるのでしょうね。リバプールは、ビー



マイクロソフトコーポレーション
ホーム&エンターテイメントディビジョン
コーポレートバイスプレジデント
PETER MOORE
ピーター・ムーア

PROFILE

リーボック インターナショナル
マーケティング担当シニア・
バイスプレジデント、
セガ オブ アメリカ
シニア・バイスプレジデント
セガ オブ アメリカ
社長兼最高執行責任者（COO）を歴任

現在
マイクロソフト コーポレーション
ホーム&エンターテイメントディビジョン
コーポレートバイスプレジデント
としてXboxおよびPC向けゲームソフト、
家庭用ソフトウェア・ハードウェア製品の
日本および欧州における販売活動と
マーケティング活動のリーダーを勤める。

PASSION1 トークがアツい

かつてセガ オブ アメリカのプレジデントとして辣腕を振るっていたピーター・ムーア氏。TGSなど数々の発表会で見せたエンターテイメントにかける情熱は、熱く長いトークで日本のプレスにもすでにおなじみ。それでも、同時通訳なり通訳をかける際には気を遣っているようで、「周りがすべて英語がしゃべれる人たちならもっと激しくアツいトークになるんだ」と語っていた。クールなイメージのエド・フリーズ氏など、生え抜きのマイクロソフトのプレジデントたちとは、よい意味で対照的な氏。彼が見せるこれからのXbox戦略はよりパッションあふれるものへ。



MSのパートナーとして壇上に上ったことも……。



精力的な風貌のとおり、強力にXboxを推進する

トルズなどを輩出した情熱的な土地ですから。

——情熱を持って仕事をされているということですが、具体的なエピソードなどを教えていただきたいのですが。

ムーア そうですね、では自分をさらけ出すというか恥をかいてまでやったというエピソードをお教えします。まだセガにいたころ、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のプロモーションにキャストで出演しました。仕事のを終えて、カナダのバンクーバーに飛んで撮影をしたんです。撮影が終わると、特殊なメイクですから、またメイクをとるのに1時間くらいかかって、結局、翌朝になってしまい、朝の7時半にサンフランシスコに戻って1日働いたという。これはパッションのなせる技だと思っています。

——プロモーションのために自分の身を呈したということですか。

ムーア 中川(力也)さんと2人で、話している時に「これは面白そうだ」ということで出演することになったのですが、その映像の中で私は、瞬きする間に死んでしまうくらいの短い時間しか出ていないのです。それでもゾンビで出るのは楽しいだろうということで出演したんですよ。

——その情熱をもってムーアさんなら何を変えられますか。

ムーア 変えたいがために変えるのは愚かなことですし、変えなくてよいものまで変える必要はないと思っています。マイクロソフトは非常に偉大な会社で、よいマーケットも持っていますので、私の仕事としては、日本のマーケットにきちんと対応できるチームを作ること、そして既存のXboxに関して一生懸命になれるチーム、次世代のXboxにも一生懸命になれるチームを作ることが目標であり、使命だと思っています。ですから組織の改組もしましたし、日本を中心に置いたソフトの開発にも投資をしました。「魔牙霊」や「トゥルーファンタジーライブオンライン」がそうです。私が行った変化の結果は、そういう形で出てきていると思います。ただし、大きな部分は変える気はありません。無理に変えてもうまくいかないことが多いですし。だから私は、先ほどお話ししたことを中心にXboxが提供できるバリュー(価値)を高めていこうと思っています。

価値と機会があればあらゆる企業の買収の可能性があります

——日本でのチーム作りの中で、優秀なメーカーをMSが資金面で救済したりする可能性はあるのですか。

ムーア もちろん常にパブリッシャーとビジネスの機会を増したり拡大していくことに目を光らせています。すでに日本でも数多くのパブリッシャーとの関係は構築されていて、たとえば、セガであり、カプコン、ナムコ、テクモとは非常によい関係を築いていますよ。デベロッパーに関しては、チャンスがあれば買収しています。バンジーや、レアなどがそうです。そういったメーカーはマイクロソフトゲームスタジオに組みこまれて実績を上げていますから、優秀なメーカーの買収は、常に我々の頭にあります。ただ、デベロッパーと、パブリッシャーは立ち位置が異なります。会社を買うというとき、デベロッパーを買えばその会社の才能が手に入りますが、パブリッシャーは、パブリッシャーでもあるマイクロソフトと重複しているものを多く持っています。バンジーやデジタルアンヴィルを我々が買うことで彼らの才能が開花しましたが、何を買うかということはどういう付加価値をつけあえるかということだと思うのです。それが可能ならどんな会社の買収でもありえます。ただ、今のところ具体的にどのメーカーということは考えていません。チャンスがあれば、ということです。

——TGSでXbox以外で気になったブースとタイトルを教えてください。

ムーア 気にしなければいけないものはそれほどないと思っています。皆が私を閉じ込めるので(笑)、30分だけ抜け出して見たんですが、セガの「どろろ」など、以前はコンセプトでしか存在しなかったものが出展されていたのがとても興味深かったです。SCEに関してはやはり「Eye-Toy」。もちろん夏にヨーロッパで見ていたんですけど。あと韓国の「リネージュⅡ」ですかね。

多くの人に支持されるタイトルでXbox Liveを推進

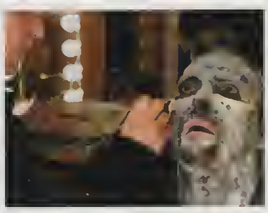
——新スタータキットに「MotoGP URT2」を同梱された理由は。

ムーア それは優れたゲームだからです。スタータキットの同梱タイトルは、家族ですぐに遊べるソフト、すぐに魅力のわかってもらえるソフトである必要があります。そういう意味で「MotoGP URT2」は万人に受け入れられるタイトルだと思っています。それに、導入はスタータキットでXbox Liveの魅力を体験してもらい、まだまだこれからもたくさん登場するすばらしいソフトを買ってほしいと願っています。たとえば「鉄騎大戦」や「Project Gotham Racing2」がそうです。Xbox Liveが牽引するXboxの魅力は、こういったタイトルでさらに広がっていきますよ。

「“情熱”とはブランド、プロジェクト そして仲間への信頼です」ピーター・ムーア

PASSION2 プロモーションのためならゾンビにも

「セガにいた頃『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のプロモーションビデオにキャストで出ました。そのころサンフランシスコで仕事をしていたのですが、夕方カナダのバンクーバーに飛んで、嵐の中の森でロケをしました。25回もテイクがあって、撃たれては倒れて、倒れたら体をきれいにしてまた倒れるということを延々とやりました。メイクをとるのに1時間くらいかかり、朝の7時半にサンフランシスコに戻って1日働いたということがパッションのなせる技だと思っています」と、具体例をあげるムーア氏。心の熱さというか、タフぶりがうかがえるエピソードだ。



メイクに2時間半かかったそうで、ゾンビも大変です。



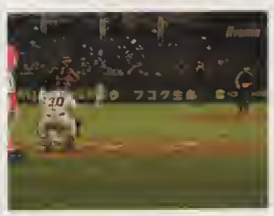
となりのゾンビは、セガワウの中川力也氏。

PASSION3 始球式にも出ます

9月24日、東京ドームで行われた日本ハムファイターズ対福岡ダイエーホークスのナイトゲームで、日本ハム主催試合としてマイクロソフトは「Xbox Night」を開催。始球式のピッチャーマウンドにはXboxキャップをかぶったムーア氏の姿が。これも情熱のなせる技か、見事にダイエーの出口選手から空振りを奪う好投ぶりを見せた。マイクロソフトのコーポ・バイスプレジデントという肩書きにしばられずゾンビ、ピッチャーとあらゆる状況を楽しむムーア氏。氏のパッションとはつまり、自身を含めていかに楽しいことができるかということなのだろう。



満面の笑みのムーア氏。かなりうれしそう。



出口選手を討ち取ったムーア氏。じつはマジ!?

ドリマガ Xbox SOFT&HARDWARE SCHEDULE

2003/10/10→

Xbox発売スケジュール

表の見方 ジャンルの略表記について

A・ADV……アクションアドベンチャー
ACT……アクション
ADV……アドベンチャー
F・ACT……格闘アクション
PUZ……パズル
QIZ……クイズ
RPG……ロールプレイング
SHT……シューティング
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
S・RPG……シミュレーションRPG
TAB……テーブル
ETC……その他
未定……ジャンル未定

No.	日	新着	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル略	Xbox Live	CERO
2003年10月								
001	9日		Brute Force(ブルートフォース)	マイクロソフト	6,800円	ACT	○	
002	23日	★	真・女神転生 NINE (Xbox プラチナコレクション)	アトラス	2,800円	RPG		
003	23日	★	CRAZY TAXI 3 High Roller (Xbox プラチナコレクション)	セガ	2,800円	ACT		
004	23日	★	パンツァードラグーン オルタ (Xbox プラチナコレクション)	セガ	2,800円	SHT		
005	23日	★	叢-MURAKUMO- (Xboxプラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	2,800円	ACT		
006	23日		Outlaw Golf (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	SPT		CERO15
007	23日		Outlaw Volleyball (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	SPT	○	CERO18
008	23日		Inside Pitch 2003 (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	SPT	○	
009	23日		NFL Fever 2004 (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	SPT	○	
010	23日		Tao Feng: Fist of the Lotus (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	F・ACT		CERO15
011	23日	★	HALO (Xbox プラチナコレクション)	マイクロソフト	2,800円	ADV		
012	30日		segaGT Online	セガ	6,980円	RAC	○	
2003年11月								
013	20日		Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	6,800円	RAC	○	
-	20日	★	Project Gotham Racing 2 (本体同梱版)	マイクロソフト	未定	RAC	○	
014	20日		魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	6,800円	ACT		
015	27日		R:RACING EVOLUTION	ナムコ	6,800円	RAC		CERO12
016	27日		トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイソフト	6,800円	ACT		
2003年12月								
017	11日		電脳大戦~DroneZ~	メトロ・スリーディジャパン	6,800円	A・ADV	○	
018	18日		ソニック ヒーローズ	セガ	6,980円	ACT		
019	未定		エグザスケルトン	キキ	6,800円	ACT		
020	未定		ぷらすぷらむ2	TAKUYO	6,800円	PUZ	○	
021	未定		O・TO・GI ~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	未定	ACT		
2003年冬以降								
022	2003年冬		ルーンブリッド	TAKUYO	未定	S・RPG		
023	2003年内		MASTER SLAVE	TAKUYO	未定	RPG		
024	2003年内		RAIDEN FIGHTERS Evolution	ニューワールドシステム	未定	SHT	○	
025	2003年内		Crimson Skies: High Road to Revenge	マイクロソフト	未定	ACT	○	
2004年1月								
026	29日		ブレイクダウン	ナムコ	6,800円	A・ADV		
027	未定	★	魔界転戦 Rune City	Celeste Blue	未定	RPG		
今冬								
028	今冬		アウトモデリスタ U.S.-tuned	カプコン	4,800円	RAC		
029	今冬		ぷよぷよフィーバー	セガ	5,980円	PUZ		
030	今冬		DEAD OR ALIVE Online	テクモ	未定	F・ACT	○	
031	今冬		NINJA GAIDEN	テクモ	未定	A・ADV	○	
032	今冬		青い涙	パンサーソフトウェア	6,800円	ADV		
033	今冬	★	The Simpsons: Hit & Run (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	A・ADV		CERO12
034	今冬	★	Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	A・ADV		CERO15
2004年								
035	2004年春	★	天誅 参 ~回帰ノ章~	フロム・ソフトウェア	未定	ACT		
036	2004年春		トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	未定	RPG	○	
037	2004年内		加奈~いもうと~	パンサーソフトウェア	6,800円	ADV		
038	2004年内		キッチンぱにっく ~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウェア	6,800円	ACT		
039	2004年内		レリクス	ボーステック	未定	ADV		
040	2004年内		Kameo (仮)	マイクロソフト	未定	ADV		
041	2004年内		グーリーズ	マイクロソフト	未定	ACT		
042	2004年内		Jade Empire ~翡翠の帝国~ (仮)	マイクロソフト	未定	RPG		
043	2004年内		天空弐-Tenku-2 (仮)	マイクロソフト	未定	SPT	○	
044	2004年内		ファントムダスト	マイクロソフト	未定	ACT	○	
045	2004年内		Fable (仮)	マイクロソフト	未定	RPG		
046	2004年内		HALO 2	マイクロソフト	未定	ADV	○	
047	2004年内		ラリースポーツ・チャレンジ2	マイクロソフト	未定	RAC	○	
未定								
048	未定		鉄騎大戦	カプコン	未定	ETC		
049	未定		イルブリード	クールクール	未定	ADV		
050	未定		ダイナマイト刑事2	クールクール	未定	ACT		
051	未定		ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	未定	ACT		
052	未定		精霊石 ルーンブリッドII (仮)	クールスター・エンタテインメント	未定	S・RPG		
053	未定		スパイクアウト エクストリーム (仮)	セガ	未定	ACT	○	
054	未定		segaGT2002 Apend Disk (仮)	セガ	未定	RAC		
055	未定		DEAD OR ALIVE code:Cronus	テクモ	未定	未定		
056	未定		キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダーズ	バンタグラム	未定	SLG	○	
057	未定		GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	未定	SLG	○	
058	未定	★	NBA Inside Drive 2004 (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	SPT		
059	未定		戦場の出前持ち	マイクロソフト	未定	ACT		
060	未定	★	Top Spin (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	4,800円	SPT		
061	未定		フィッシング ライブオンライン	マイクロソフト	未定	SPT	○	
062	未定	★	Links 2004 (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	未定	SPT		
063	未定		シューティングゲーム (仮)	メディアクエスト	未定	SHT		
064	未定		戦略シミュレーションゲーム (仮)	メディアクエスト	未定	SLG		
065	未定		パズルゲーム (仮)	メディアクエスト	未定	PUZ		
066	未定		みらくるしょっと	メディアリュウム	未定	未定		
067	未定		山佐Digiクロス (仮)	ヤマサエンタテインメント	未定	SLG		

Xbox駆け込み新着情報!!

10月23日から、Xboxに2つの新ブランドが登場する。1つは「Xboxワールドコレクション」といい、日本のユーザーから要望の多かった海外タイトルに日本語マニュアルを付けたイージーローカライズ版。もう一方は、これまで発売されてきたXboxタイトルから好評だったものをチョイスして低価格で提供する「Xboxプラチナコレクション」だ。とくに「ワールドコレクション」は、海外の人気作をいち早くプレイできる。今まで海外タイトルを羨望の眼差しで見つめていたファンにとっては朗報といえそうだ。

優良タイトルをお手ごろ価格で! Xboxプラチナコレクション&ワールドコレクション

このロゴのパッケージが目印!

Xboxプラチナコレクション

Platinum Collection

Xboxワールドコレクション

WORLD COLLECTION



プラチナコレクション第1弾は「HALO」「パンツァードラグーン オルタ」など5タイトル。これらが2,800円というお手ごろ価格で



ワールドコレクションでは、マイクロソフト以外のサードパーティタイトルもリリースされる。幅広いラインナップが期待できそうだ

カライイラ展覧会

カラーイラスト投稿コーナー

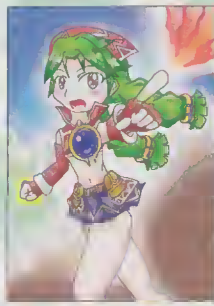
Xboxのゲームからこんにちは！スペシャル

Ver.Xbox

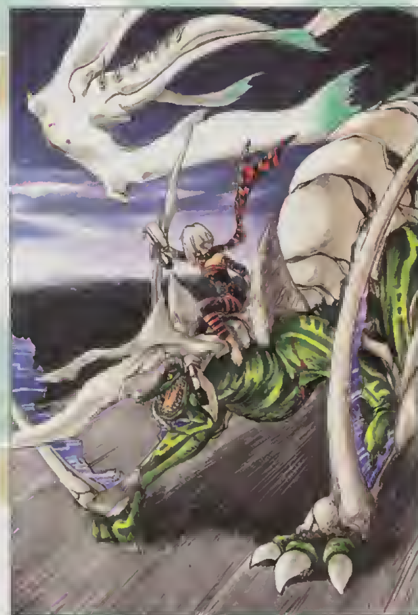
YOH■「Xboxスペシャルです。正統派イラストからネタっぽいのまで集めてみました。もっと『DOAX』に集中するかと思ったけど、意外と元ネタがばらけて、ひと安心（笑）」タシ狼■「あまり本数が出てないタイトルにもちゃんとファンが付いてるってことだね。これからも幅広いラインナップを期待してまっす！」



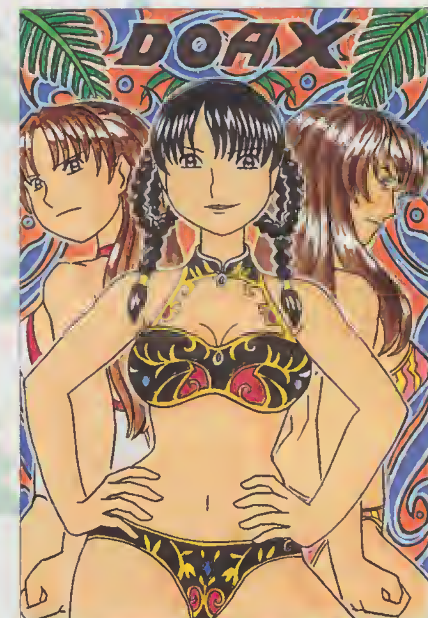
新潟県／柴楽 ミョーに人間っぽいブリンクス君。時間掃除人として忙しい彼ですが、たまには自分自身の時間を止めての休息も必要だよね。 （タシ狼）



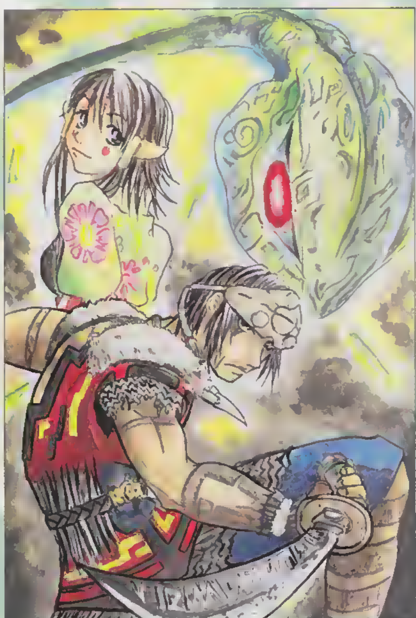
千葉県／どんぐり小僧 魔法使いで、冒険者で、「自称」美少女……。テネレッツァは無敵だなぁと思う今日この頃。 （YOH）



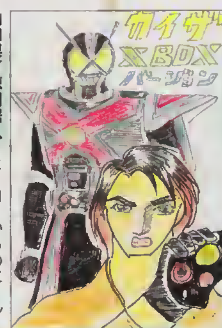
東京都／卯月ユイ スピード感がドラマとかっこよさを感じさせます。……つーか、ドラゴンがかっちょえーのよ！ 家に1匹ほしいです、「乗用」でぜひ（笑）。 （YOH）



千葉市／ガラガラーオトコ 水着というと、胸に目が行くのが過半数だと思いますが、自分はおなかに（笑）。陰影のラインでキュッとしまって見えて「イイ！」ですね。 （YOH）



大阪府／MAZU 「魔牙霊」の主人公・シナトほか1名と1匹（笑）。二刀流とオロチを使ったアクションが楽しみ！ ですね。 （YOH）



山口県／穂刈据人 ヒーローからのエール？違和感なくハマっているのがうまい。MSさん、次のライダーのスポンサーにぜひ。 （タシ狼）



滋賀県／織宮リエ 芸能界の荒波で、けなげに歌い続ける灯。応援しますよ、そりゃあもう。 （YOH）



茨城県／KAI 空をバックに、何かを見つめて舞うオルタ……。こういった、イメージっぽいイラストは個人的にかなり好み。処理もバツグンです。 （YOH）



茨城県／Nassie 陸遜は知力96に納得できず……って、それは別のゲーム。アクションに向かなそうな知力系武将でも一騎当千なのが「無双」の魅力ですね。 （YOH）

応募要項

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してきてね。

●ハガキ投稿の場合

・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。サイズは最大A4まで。

●メール投稿の場合

・ファイル形式はJPG、JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）に。

・ファイルサイズ300～500KBに。

・HTMLメールは禁止です。

●ハガキ投稿・メール投稿ともに、比率はハガキ比率かA判比率にしてください。ハガキ1枚（メール1通）ごとに、住所、氏名（PN）、年齢（任意）、TEL・E-mail・ホームページアドレス（任意・ある人のみ）、イラストの題材（ゲームのタイトル）、描いた絵に対してのコメント（20字程度）を書いてください。

あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係
E-mail dreamc@softbank.co.jp


こんにちは
おぐらゆうこです



special photogravure

小倉優子ちゃんのXboxおーえん水着！

巻末を飾るのは"宇宙いちカワイイ"Xboxおーえん団(1名)！泣く子もなごむ、ビル・ゲイツ氏だって癒される(きっと)、優子ちゃんのやわらかスマイルを読者のみなさんに全員サービス！


こんなかんじ？


それともこんなかんじですか?
XBOX


えっくすぼっくすさん のこと
もっと いっぱい
しりたいですぅ

special project

りんご ももか姫 と（地球名：小倉優子ちゃん）Xbox Liveしよう！

いろいろおしえてくれますか？



夢じゃない！ 小倉優子ちゃん（コリン星での名前：りんご ももか姫）とXbox Liveでお話しできるっ！ さらに、いっしょにゲームで遊べるっ！ ……といっても、むずかしいルールや応募資格は一切ナシ。以下の時間帯、優子ちゃんは指定のゲームでXbox Liveに接続するので、そこに会いに行くだけ！ 優子ちゃんのミルキー☆ボイスを聞きたい人＆優子ちゃんといっしょにゲームで遊んでみたい人は、Xbox Live に集まろう！

第1回 10月17日（金）21～23時「ミッドタウン マッドネス 3」



パリとワシントンを舞台にした追いつ追われつのハチャメチャ・カーアクション！ スポーツカーからゴミ収集車まで、登場車種はさまざま。さて、優子ちゃんの"お気に"は？

第2回 10月24日（金）22～24時「ファンタシースターオンライン エピソード 1＆2」



「Xbox Live スタータキット」に同梱され、今も絶大な人気を誇るオンラインRPG。優子ちゃんがビジュアルロビーに現れたら、それだけで大騒ぎになっちゃいそう（笑）。

profile

1983年11月1日生まれ。H162・B80・W56・H83。『ロンブー龍（ドラゴン）』（NTV）や『みごろ！ たべごろ！ デンセンマン』（ANB）など、バラエティ番組を中心に"威力を発揮"している優子ちゃん。10月16日（木）スタートの新番組『トナリの悩みの解決人』（19:00～、NTV）のレギュラーも決まって、どんな"問題発言"（笑）をしてくれるのか、今から楽しみ。撮影中は「さいきんはぁいそがしくてぇほとんど遊べないですぅ。でもー、昔はぁ、ファミコンの『ゼルダ』とかぁ、好きでしたぁ……」と元ゲーマー告白もアリ。"地球の裏側にある"（本人談）コリン星のプリンセス、りんご ももか姫の活躍に今後も期待！

撮影：福島正大　ヘア・メイク：金坂純子　スタイリング：菊地文子

ドリマガ Xbox SPECIAL PRESENT!

イベントなどで配布される、Xbox特製の非売品レアグッズばかりが大集合！　イベントに行く機会のなかった人もこのチャンスにぜひゲット！

❶「Project Gotham Racing 2」ネックストラップ＋特製携帯ストラップセット

赤が印象的な「PGR2」のロゴ入りの特製ストラップと、東京ゲームショウではゲームを体験しないと集められなかったゲームロゴ入りストラップをセットにしてプレゼント

10名



❷「トゥルーファンタジー ライブオンライン」特製ノート＋ポストカードセット

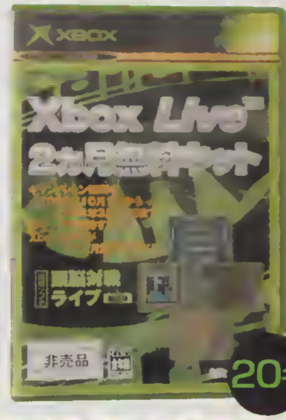
Xboxで楽しめるMMORPGの注目作「トゥルーファンタジー ライブオンライン」より、イメージイラストを使用したポストカードとノートをセットで

3名



❸「XboxLive™」2ヵ月無料キット

まだXboxLiveで遊んだことのない人は、この機会にぜひ。このキットには2ヵ月無料で遊べるスターターキットが入っているので、届いたその日から遊べるぞ



20名

❹「トゥルーファンタジー ライブオンライン」カレンダー＋ウォレットキーチェーンセット

イラストが大きくデザインされた2003～2004年カレンダーと、大事なものに付けておきたいウォレットチェーンをセットにしてプレゼント！



10名

❺「魔牙霊（Magatama）」扇子＋蛍光スティックセット

「魔牙霊（Magatama）」のロゴ入り扇子と、暗い会場で目立つこと間違いナシの蛍光スティック（ブレスになります）をセットでどうぞ！

10名



応募の決まり

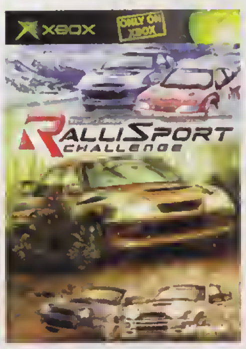
添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2003年11月30日（当日消印有効）。発表は発送をもってかえさせていただきます。あらかじめご了承ください。

※注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

3号連続企画 XboxソフトSPECIALセットプレゼント!!

■編集部セレクトのSPECIALソフトセットを10名の読者にプレゼント■

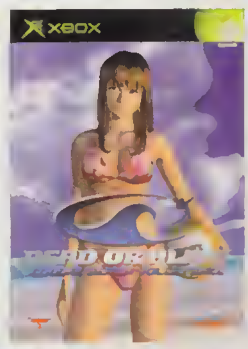
今号より3号連続（本号＋11月14日号（10月24日発売号）＋11月28日号（11月14日発売号））に付いている応募券をハガキに貼って応募しよう。なんとドリマガ編集部特選のXboxソフト5本セットがもらえちゃう。楽しいタイトルをいっきに遊べるチャンスだぞ！











■応募の決まり■

今号より3号連続（本号＋11月14日号（10月24日発売号）＋11月28日号（11月14日発売号））に付いている応募券を官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、電話番号、氏名、性別、年齢、職業などをお書きの上ご応募ください。3号分の応募券が貼ってないものは無効となります。＜応募先＞〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13　ソフトバンク パブリッシング（株）　ドリマガ編集部「Xboxソフトセットプレゼント」係
＜締め切り＞2003年11月30日（当日消印有効）※発表は発送をもってかえさせていただきます。

SPECIAL PRESENT Xboxソフト
応募券
10月23日増刊号

SPECIAL PRESENT Xboxソフト
10月24日発売号に応募券が付きます

SPECIAL PRESENT Xboxソフト
11月14日発売号に応募券が付きます

Xbox


SEGA
Sega GT Online
「伝統」はさらに深く…
mazda
2ヶ月間無料キャンペーン
XBOX LIVE
「2ヶ月間無料キャンペーン」実施中!!
Xbox®が提供する究極のオンラインゲームサービス
XboxLive™が今なら最初の2ヶ月間無料!
詳しくはhttp://www.xbox.com/jp/live/をご覧ください。
2003.10.30 on Sale
CERO 全年齢
●ドライビングカーライフシミュレーション●6,980円(税別)●Xboxボイスコミュニケーター対応
リアルタイム12人対戦が可能に。オフラインモードも充実!!
東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート 0570-000-353
祝日及び弊社指定休日を除く
セガ公式サイト http://sega.jp
©WOW ENTERTAINMENT/SEGA 2002 2003
SEGA DIRECT
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
LIVE
ONLINE ENABLED



ドリマガ 2003 10月23日増刊号 緊急増刊！ 大特集Xbox最新ラインナップの全貌に迫る！
2003 ドリマガ10月23日増刊号 2003年10月23日発行 発行人・稲葉俊夫 編集人・西村 亨 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161
定価550円 本体524円

Printed in Japan
T1126427100556
雑誌26427-10/23
Ⓛ-12/8